GAME REVIEWS: INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB, FREELANCER, PRAETORIANS, RAYMAN 3, MYSTERY OF THE MUMMY, NBA LIVE 2003

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 163 ΜΑΪΟΣ 2003 € 7,50

DVD ΔΩΡΟ
Quest for Glory V Dragon Fire

CM4 CHAMPIONSHIP MANAGER



...και το πρωτάθλημα ανήκει σε σας!

05
9 771105 547004

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITOR

Το Megabyte πέθανε, ζήτω το Gigabyte! Κάπως έτσι θα μπορούσαμε να προλογίσουμε την ιστορική αυτή κίνηση του "PC Master" το οποίο, για πρώτη φορά στην ιστορία του, συνοδεύεται από ένα DVD-ROM, χωρητικότητας 4GB και "κάτι ψιλά". Η αλήθεια είναι πως η δημιουργία του DVD μας παίδεψε λιγάκι -άμαθοι καθώς είμαστε-, αλλά το τελικό αποτέλεσμα μας αποζημίωσε δεόντως (αυτή είναι η φάση που "ευλογάμε τα γένια μας"!). Οπως θα γνωρίζετε όσοι είχατε προμηθευτεί και το προηγούμενο τεύχος, η αλλαγή αυτή από CD σε DVD είναι, λίγο ως πολύ, "προσωρινή", καθώς περιμένουμε τη δική σας γνώμη ώστε να προχωρήσουμε ή όχι στη μονιμοποίησή του. Για το λόγο αυτόν έχουμε συμπεριλάβει ένα μίνι ερωτηματολόγιο στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Αν θέλετε να μετρήσει η γνώμη σας, συμπληρώστε το. Αν θέλετε να αποφασίσουν άλλοι για εσάς, πετάξτε το!

Το DVD περιλαμβάνει το πλήρες παιχνίδι "Quest for Glory 5: Dragonfire" της ανεπανάληπτης Sierra (μαζί με το review του "PC Master" όπως δημοσιεύθηκε εκείνη την εποχή και το manual του παιχνιδιού σε PDF, καθώς και μια πλήρη συλλογή από saves), μία βελτιωμένη version του Computer Show (χωρίς την παρουσία του γράφοντος - δυστυχώς ή ευτυχώς- ο οποίος είχε άλλα πράγματα στο μυαλό του εκείνη την αποφράδα μέρα των γυρισμάτων), καθώς και έναν σεβαστό αριθμό game demos, patches, saved games και utilities! Τι σου είναι τα Gigabytes...

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές ξεκινά και το Retromania, το "Abandonware event" που διοργανώνει το περιοδικό μας. Γονατιστός παρακάλεσα τον εκδότη να καθυστερήσει λίγο την έκδοση του τεύχους, ώστε να μπορέσω κι εγώ να γράψω δύο αράδες για το happening αυτό, αλλά εις μάτην. Ολη η τιμή και η δόξα θα δοθεί -άκουσον, άκουσον- στον Χαρηκλάδη, ο οποίος θα ετοιμάσει "επί του πιεστηρίου" ένα σχετικό σαλονάκι. Ατιμη κενωνία!

Γιάννης Πατρίκος

PC master

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Ιάκωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντής, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιάννης Κωστάκης, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανούσος, Χρήστος Μάντζιος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Νότης Χαλκίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Κώστας Λαμπορίντος
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Μιχάλης Ματρώζος, Κώστας Κουβαράς
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δαμουλάκη Αλεξάνδρα
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



10 DVD-ROM Pages



100 Championship Manager 4



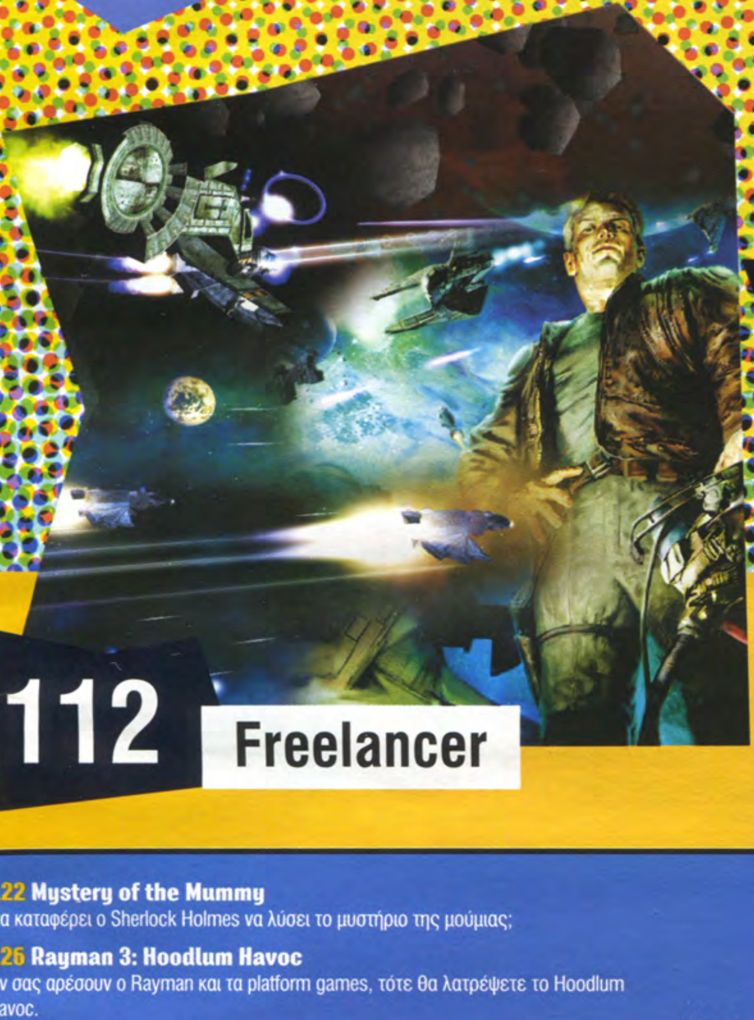
118 Praetorians

Περιεχόμενα

ΜΑΪΟΣ 2003

e-mail: pcmaster@compupress.gr







PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

- **Programming**
- **The 4th Coming**
  Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG.
- **Game Index**
  Το ευρετήριο του καλού PCMasterά, με τα reviews των 12 τελευταίων τευχών!

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!





GAMEWEB

Το GameWeb συνεχίζει να είναι πόλος έλξης για τους απανταχού gamers. Η ύλη του ανανεώνεται καθημερινά με νέα από το χώρο των games, δεν περιορίζεται όμως μόνο στα PCs, αλλά "απλώνει" τα δίχτυα του και στις δημοφιλείς σύγχρονες παιχνιδομηχανές!

ΝΕΑ

Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείψουν από το GameWeb οι αναφορές στη μεγάλη εκδήλωση του Retromania, με τις διεξοδικές παρουσιάσεις του τριημέρου να κυριαρχούν. Πέρα από το Retromania, θα βρείτε ένα αναλυτικό άρθρο με θέμα το e-φως 2003, το καθιερωμένο πλέον φεστιβάλ ψηφιακής δημιουργίας, όπου κάθε φίλος του animation, της video-art και της demoscene θα έχει την ευκαιρία να παρουσιάσει τα δημιουργήματά του.

ΘΕΜΑΤΑ

Προς μεγάλη έκπληξή μας (ναι, δεν το περιμένατε...) και αυτό το κομμάτι μοιάζει να έχει ξεπηδήσει από προηγούμενες δεκαετίες. Αφιερώματα στα Retro Games και παρουσιάσεις των κυριότερων Arcade Emulators (MAME, Raine, Callus) αποτελούν τα βασικότερα θέματα της ενότητας.

PC MASTER SITE

Ωρα να δούμε τι καινούριο μπορείτε να βρείτε αυτόν τον καιρό στο επίσημο site του "PC Master". Πάμε, λοιπόν.

RETROMANIA

Για έναν ακόμη μήνα το κεντρικό θέμα της επίσημης σελίδας του "PC Master" είναι η διοργάνωση του Retromania. Αν κρίνουμε από τη θερμή ανταπόκριση και τον ενθουσιασμό σας, αυτό το τριήμερο στο GEMA πρέπει να το ευχαριστηθήκατε δεόντως! Δεκάδες νέοι και παλαιότεροι gamers διαγωνίσθηκαν σε παλιά αγαπημένα παιχνίδια, όχι τόσο για την απόκτηση κάποιου βαρύτιμου επάθλου, αλλά κυρίως για την αγνή διασκέδαση που προσφέρουν αυτά τα θρυλικά games. Στο ειδικό section που έχει διαμορφωθεί (www.pcmaster.gr/retromania) θα βρείτε, εκτός των άλλων, ανταποκρίσεις από την εκδήλωση, τα αποτελέσματα του τουρνουά, καθώς και όλα τα παραλειπόμενα του τριημέρου. Υπομονή, λοιπόν, μέχρι το επόμενο Retromania ή έστω μέχρι το επόμενο Grand Prix...

PC MASTER FORUM

Το ταξίδι στο παρελθόν συνεχίζεται και στο forum του "PC Master"! Πάρα πολλά από τα posts που έκαναν την εμφάνισή τους αναφέρονται στο δεύτερο τεύχος του "PC Master Gold", το οποίο ήταν αφιερωμένο στο retro gaming και στους emulators, ενώ αρκετές είναι και οι συζητήσεις γύρω από το μεγάλο gaming event που διοργάνωσε το περιοδικό μας.

Τι σας... περιμένει!

Ηδη όπως βλέπετε και στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, οι εκπλήξεις που είχαμε προαναγγείλει έγιναν πραγματικότητα: "PC Master Gold 2" αφιερωμένο στους emulators, Retromania, DVD στο τεύχος Μαΐου με πολλά "καλούδια" και το πολυαναμενόμενο Computer Show 2! Μείνετε συντονισμένοι για περισσότερες εκπλήξεις, ενώ μην παραλείψετε να εκφράζετε συνεχώς τις απόψεις και τις ιδέες σας στο forum του site.

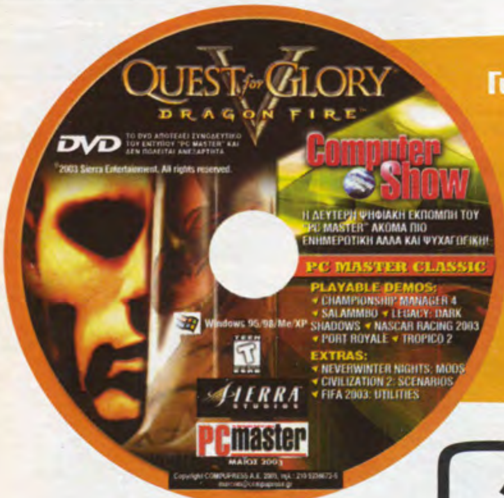


Sony Ericsson
Sony Ericsson
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
ACTIVISION O2
©1999-2003 Activision, Inc. and its affiliates
YES
NO



HANDPLANT
89 X1.0
1:27
322

των Χάρη Κλάδη, Νότη Χαλκίδη



Για δες! Το DVD είναι πλέον πραγματικότητα! Η έξτρα χωρητικότητά του μας έδωσε την ευκαιρία να χωρέσουμε έναν σεβαστό όγκο δεδομένων, συμπεριλαμβάνοντας αρκετά games demos, utilities, full game αλλά και τη δεύτερη εκπομπή του "PC Master"! Ωστόσο, όσο και αν σας φαίνεται απίστευτο, στο τέλος αρχίσαμε να σβήνουμε πράγματα! Ο ενθουσιασμός μας ήταν τέτοιος, που κατορθώσαμε και ξεπεράσαμε τα περίπου 4,2GB χωρητικότητας του DVD! Ε, ναι, είμαστε αθεόφοβοι...

QUEST FOR GLORY 5

Dragon Fire

Εταιρεία: Sierra (www.sierra.com)
Απαιτήσεις: Pentium 166MHz, 6x CD-ROM, 32MB RAM, 16-bit color SVGA κάρτα γραφικών συμβατή με DirectX, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX, 350 MB στο σκληρό

Ηταν λίγο μετά τα Χριστούγεννα του 1999, όταν ο αγαπητός Κρατσοβαγγέλης απέκτησε το Quest for Glory 5: Dragon Fire. Αμέσως παράτησε όλες τις υπόλοιπες ασχολίες του (φήμες λένε ότι άφησε μία πίτσα μισοφαγωμένη) και ξέχασε όλα τα παλιά παιχνίδια του, ακόμα και τα σπάνια κομμάτια της συλλογής "Το Μικρό μου Πόνυ", τα οποία μετά κόπων και βασάνων κατόρθωσε να συλλέξει ταξιδεύοντας σε κάθε άκρη της γης! Ηταν τόσο μεγάλος ο ενθουσιασμός του, που δεν δίστασε να αρπάξει το review από τα γαμψά νύχια του Αντρέα Τσουρινάκη!

Βεβαίως, ο "Τσούρι" δεν θα άφηνε την προσβολή αυτή να περάσει έτσι, αλλά κάτι το Myst, λίγο το King's Quest 8, πέρασε ο καιρός και το ξέχασε. Οι πονηροί συντάκτες όμως του περιοδικού αποφάσισαν να σκαρώσουν μια διαβολιά! Δεν είναι τυχαίο πως το full game που δίνεται δώρο στο τεύχος Μαΐου είναι το Quest for Glory 5: Dragon Fire! Ο Τσουρινάκης θα το δει και θα θυμηθεί τη μεγάλη προσβολή, οπότε θα κυνηγήσει ανελέητα τον Vantor για να πάρει εκδίκηση! Εμείς στήσαμε ήδη κάμερες και από την ταράτσα ενός ξενοδοχείου προετοιμαζόμαστε για την αναμέτρηση του αιώνα. Για το ποιος θα νικήσει στην τιτανομαχία, θα σας πληροφορήσουμε σε επόμενο τεύχος μας!



Για την ώρα, σας προτρέπουμε να παίξετε το Quest for Glory 5: Dragon Fire. Εκτός από το ίδιο το παιχνίδι, στο DVD-ROM αυτού του μήνα θα βρείτε τόσο το review που είχε δημοσιευτεί στο "PC Master" 106 όσο και το manual. Ακόμα, τα saved games του Vantor θα σας βοηθήσουν να κάνετε μερικά βήματα παρακάτω αν κάπου κολλήσετε στο παιχνίδι. Ας ανοίξουμε όμως όλοι το "Μεγάλο βιβλίο των PCs" (κοινώς "PC Master") και ας προσπαθήσουμε να καταλάβουμε γιατί ο φίλος μας ο Vantror είχε πάθει τέτοια ψύχωση με αυτό το παιχνίδι πριν από 4 ολόκληρα χρόνια!

"Μια νεαρή κοπέλα, η Katrina, σε περίμενε έξω από τη σκοτεινή σπηλιά της Mordavia. Επειδή όμως τα φαινόμενα (και οι γυναίκες) απατούν, δεν άργησες να ανακαλύψεις πως πίσω από την ομορφιά της κρυβόταν ένα απόκοσμο βαμπίρ, μία αληθινή Dark Master, που σκό-

Extras

▸ Στο folder "classic/saved games", όπως εύκολα αντιλαμβάνεστε, υπάρχουν αρκετά saves από κάθε σημείο του παιχνιδιού.

▸ Τέλος, στο φάκελο "pdf" μπορείτε να διαβάσετε το review του QFG5, όπως αυτό δημοσιεύτηκε στο τεύχος 103 του "PC Master", καθώς και το manual του παιχνιδιού, αμφότερα σε μορφή pdf.





πευε να ξαναφέρει σε αυτόν τον κόσμο τον Avoozl, σκορπίζοντας στη γη της Mordavia τον τρόμο και την παρακμή. Ομως, εσύ τα κατάφερες, αντιμετώπισες νικηφόρα τον Avoozl και εξαφάνισες για πάντα τις Σκιές του Σκότους. Ενας ήρωας, όμως, ποτέ δεν μένει χωρίς δουλειά. Ετσι, προτού καλά-καλά προλάβεις να απολαύσεις τη νίκη σου, καλείσαι ξανά από τον Erasmus να αποδείξεις την αξία σου, αυτή τη φορά ενάντια στη Φωτιά του Δράκου...".

Εμ, έτσι εξηγείται! Δώσε στον Vantor περίεργα ονόματα και πάρ' του την ψυχή! Κάπως έτσι ξεκινούσε το review του Quest For Glory 5: Dragon Fire. Παρόλο που από τότε πέρασαν 4 χρόνια και καμία 60αριά τεύχη, το QFG5 παραμένει από τα μεγαλύτερα αριστουργήματα της Sierra κι ένα από τα πιο αγαπημένα adventures όλων των εποχών. Με το Dragon Fire έφτασε και το οριστικό τέλος της δημοφιλούς σειράς Quest For Glory.

Το σενάριο μας μεταφέρει στην άλλοτε ήσυχη Silmaria. Εισβολείς κυριεύουν μεγάλα τμήματα από το νησί Marete, ο βασιλιάς δολοφονείται και ένα παλιό enchantment, που επιδρούσε σε επτά στύλους, διασκορπισμένους σε ολόκληρη τη Marete, κρατώντας με τη δύναμή του φυλακισμένο στη φωλιά του έναν πανίσχυρο δράκο, αρχίζει σιγά-σιγά να σπάει. Ο κίνδυνος είναι άμεσος και η χώρα ακέφαλη. Ετσι, προκηρύσσονται τα Rites of Rulership, ένας διαγωνισμός με επτά διαφορετικές αποστολές, από τις οποίες θα αναδειχθεί ο νικητής που θα καθίσει στο θρόνο της Silmaria. Σκοπός σου είναι αρχικά να μαζέψεις τις 1.000 δραχμές που είναι απαραίτητες για τη συμμετοχή σου και στη συνέχεια να νικήσεις στα Rites of Rulership, με πάμπολλα ενδιαφέροντα subquests να ξεφυτρώνουν συνεχώς στο διάβα σου.

Ξεκινώντας την περιπέτεια, έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε τρεις χαρακτήρες (Wizard, Fighter, Thief) συν έναν ακόμα (Paladin), στον οποίο όμως έχετε πρόσβαση μόνο στην περίπτωση που διαθέτετε έναν τέτοιο σωσμένο χαρακτήρα από προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Στην αρχική οθόνη διαμόρφωσης του χαρακτήρα μπορείτε, όπως πάντα, να επιλέξετε το όνομά του και να μοιράσετε έως και 150 bonus points στα abilities και τα skills της αρεσκείας σας.

Interface

Τα γραφικά καταλαμβάνουν τα 5/6 της οθόνης, ενώ σε μια λωρίδα στο κάτω μέρος υπάρχουν τα εξής:

▸ Το **Belt Field**, όπου μπορείτε να μεταφέρετε εννιά από τα αντικείμενα του inventory ή από τα spells σας (αν έχετε) προκειμένου να τα χρησιμοποιείτε άμεσα, κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά (ή πατώντας το αντίστοιχο number key) και στη συνέχεια σε ένα σημείο της main screen, όπου επιθυμείτε να δράσουν.

▸ Οι **Status Bars**, ακριβώς αριστερά από το Belt Field, που σας δείχνουν ανά πάσα στιγμή τα επίπεδα health, stamina και mana που διαθέτετε.

▸ Η **Character Screen**, αριστερά από τις Status Bars, από την οποία μπορείτε να δείτε σε ποιο επίπεδο βρίσκονται ανά πάσα στιγμή τα αναλυτικά χαρακτηριστικά του ήρωά σας (strength, intelligence, luck, magic, agility, vitality κ.λπ.), να παρακολουθήσετε το score σας (χωρίζεται σε experience points και puzzle points), να κάνετε rest, να σώσετε ή να φορτώσετε κάποια θέση και, τέλος, να ρυθμίσετε διάφορες παραμέτρους του παιχνιδιού.

▸ Το **Latch icon**, από όπου θα δείτε το πλήρες inventory και τα spells σας, καθώς και τα αντικείμενα που έχετε κάνει equip στο χαρακτήρα σας.

▸ Το **Eye/Hand icon** που, ανάλογα με το τι από τα δύο απεικονίζει, σας επιτρέπει αντίστοιχα να πάρετε την περιγραφή ενός αντικειμένου ή χαρακτήρα ή να εκτελέσετε μια δράση επάνω του. Η εναλλαγή ανάμεσα στα δύο γίνεται και με το δεξί πλήκτρο του mouse.

Ο χειρισμός των μαχών δεν θα σας προκαλέσει προβλήματα, με ένα πλήκτρο για άμυνα κι ένα για επίθεση, τα οποία είναι, σύμφωνα με τις default ρυθμίσεις, το D και το αριστερό πλήκτρο του mouse αντίστοιχα.

Troubleshooting

▸ Για να δουλέψει σωστά το παιχνίδι κάτω από Windows XP, θα χρειαστεί να θέσετε το "Compatibility Mode" σε Windows 95 ή σε Windows 98 και να πειράξετε το Acceleration της κάρτας γραφικών σας για να μην αναβοσβήνει ο κέρσορας. Επίσης, αν διαθέτετε κάρτα ήχου SoundBlaster Audigy, θα θέσετε το Hardware Acceleration στο "nothing".

▸ Για να μην κολλήσει ο installer στο τέλος της εγκατάστασης, καλό θα ήταν να εγκαταστήσετε πρώτα την έκδοση του QuickTime που θα βρείτε στο φάκελο "QT3" του DVD-ROM. Αν, παρόλα αυτά, ο installer κολλήσει στο τέλος, πατήστε Alt-Ctrl-Del για να τον κλείσετε (όχι Exit Setup, γιατί τα αρχεία που έγιναν copy στο δίσκο σας θα διαγραφούν!).

▸ Στο φάκελο "classic/patches", εκτός από το official patch του παιχνιδιού ("ονομασία αρχείου"), υπάρχει κι ένα patch που είναι απαραίτητο για τη λειτουργία του κάτω από Windows 2000 (QFG5Win2k.zip). Μέσα στο συμπιεσμένο αρχείο θα βρείτε το QFG5Win2k.exe. Το προγραμματάκι αυτό θα χρειαστεί να το αποσυμπιέσετε στο φάκελο όπου είναι εγκατεστημένο το Quest For Glory 5 (συνήθως είναι το C:\SIERRA\QFG5) και να το τρέξετε.

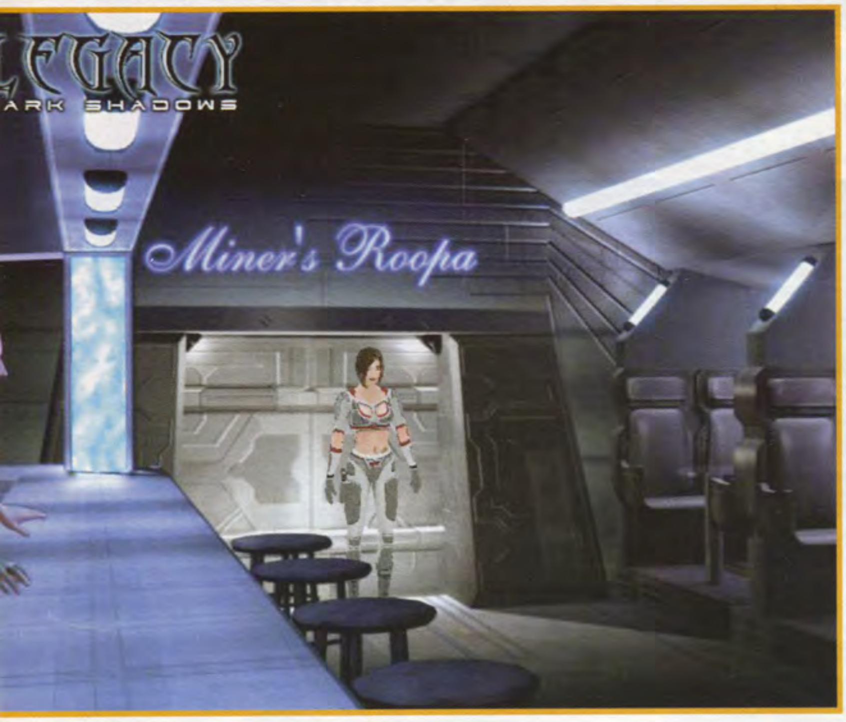
Demos

LEGACY: DARK SHADOWS

Εταιρεία: Razbor
URL: http://www.legacythegame.com/
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 800MHz, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών συμβατή με Direct3D

Ενα κλασικό point & click adventure που, αν μη τι άλλο, καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Η εταιρεία που το κατασκευάζει δεν θέλει να δώσει άλλες πληροφορίες, πέρα απ' όσες μπορέσαμε να αντλήσουμε από το demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό DVD του περιοδικού μας. Υπόσχεται, πάντως, πάνω από 15.000 γραμμές διαλόγων και σχεδόν 500 σκηνές σε 100 τοποθεσίες, όπως το Stalingrad, η Σελήνη, η Ανταρκτική κ.λπ.

Ξεκινάτε αρχικά ως Jack Black στο έτος 1942, στη μάχη του Stalingrad. Επειτα από κάποιο συμβάν κατά τη διάρκεια της μάχης, μεταφερόμαστε μυστηριωδώς στο 2138, όπου ελέγχουμε πλέον τη Rene Silver. Πώς συνδέονται οι δύο αυτοί χαρακτήρες; Αυτό θα το μάθετε μόνο αν παίξετε το demo του παιχνιδιού. Το μόνο που μπορούμε να προσθέσουμε είναι ότι στην ιστορία δεν θα συναντήσετε ούτε εξωγήινους, ούτε ταξίδια στο χρόνο με χρονομηχανές, αλλά ούτε και φίλτρα αιώνιας νιότης...



utilities

▸ **ACROBAT READER:** Το πρόγραμμα για να βλέπετε τα αρχεία .pdf.
▸ **AGENT:** Η νεότερη έκδοση του γνωστού newsgroup reader.
▸ **CUTE FTP:** Μεταφορά αρχείων με FTP!
▸ **DivX 5.03:** Η τελευταία έκδοση των codecs για να δείτε και να φτιάξετε ταινίες DivX.
▸ **ICQ 2003a:** Το απόλυτο εργαλείο διαδικτυακής επικοινωνίας.
▸ **WinAmp:** Η νεότερη έκδοση του δημοφιλούς MP3 player.
▸ **QuickTime:** Εγκαταστήστε το για να μπορείτε να δείτε ταινίες τύπου Quicktime.
▸ **Windows Media Player 9 XP:** Η νεότερη έκδοση του media player της Microsoft για λειτουργικό Windows XP.
▸ **WinRar:** Ενα από τα δύο αγαπημένα μας προγράμματα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων.
▸ **WinZip:** Το δεύτερο αγαπημένο μας πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων .-)

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Εταιρεία: Eidos/SI Games
URL: www.sigames.com
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 600MHz, 64MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 8.1, 4x CD/DVD drive

Οπως αναφέρει και το διαφημιστικό σλόγκαν στο επίσημο site του παιχνιδιού: "Μπορείτε να ειδοποιήσετε τις γυναίκες σας και τις φίλες σας ότι για λίγο καιρό θα είστε απασχολημένος. Το Championship Manager 4



είναι εδώ!" Πράγματι, ίσως το πιο εθιστικό παιχνίδι όλων των εποχών επιστρέφει με μια ανανεωμένη έκδοση και σκοπεύει να σας κρατήσει για πολύ καιρό κολλημένους μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Το CM4 αποτελεί ένα σχεδόν ολοκληρωτικά καινούριο παιχνίδι. Το επίπεδο ρεαλισμού έχει αυξηθεί στο κατακόρυφο, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε πλέον να κερδίσετε το Champions League με τον... Πανιώνιο (μα γιατί, αφού έχουμε ομαδάρα φέτος!). Το budget όλων των ομάδων έχει μειωθεί αισθητά, ακολουθώντας την περίοδο των ισχνών αγελάδων που διανύει το παγκόσμιο ποδόσφαιρο. Η σημαντικότερη όμως καινοτομία σε σχέση με παλαιότερους τίτλους της σειράς είναι η δυνατότητα απεικόνισης του αγώνα σε δισδιάστατο πίνακα, ώστε να έχετε μια πληρέστερη εικόνα για την πορεία της ομάδας σας.

NASCAR RACING 2003

Εταιρεία: Sierra
URL: http://games.sierra.com/games/racing2003/
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 450MHz, 64MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών συμβατή με Direct3D, DirectX 8.1

Οι οπαδοί ενός από τα δυσκολότερα ράλι στον κόσμο, του NASCAR, μπορούν πλέον να αισθάνονται ευτυχισμένοι. Η Sierra ετοίμασε τη φετινή έκδοση του δημοφιλούς racing simulator με αρκετές καινοτομίες. Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με σκόνη, πέτρες και νερό, ενώ οι σημαίες δίπλα σας θα ανεμίζουν και τα σύννεφα στον ουρανό θα προμηνύουν την επερχόμενη καταιγίδα! Εκπληκτικά 3D γραφικά, εκρηκτικός ήχος, μαθήματα οδήγησης και

extras

Civilization 2: Mods και Scenarios για το Civilization 2.
FIFA 2003: Χρήσιμα προγράμματα που θα σας βοηθήσουν να φτιάξετε τις δικές σας ομάδες (και όχι μόνο) στο FIFA 2003!
Inventory: Το νέο τεύχος του περιοδικού των adventure fans!

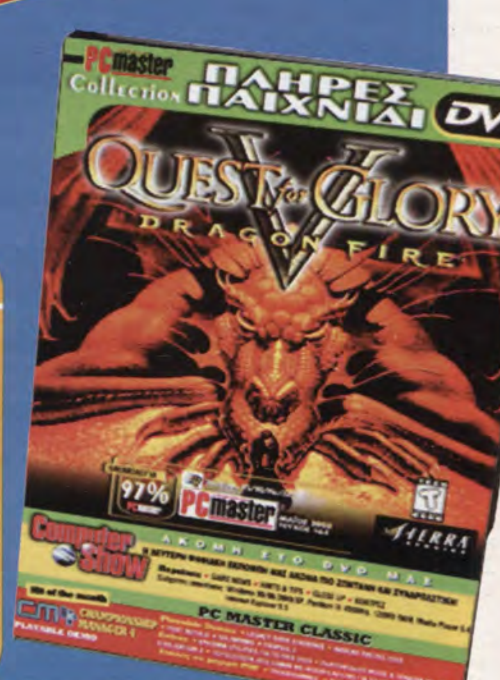
PC Master Collection



Φτάσαμε αισίως και στο πρώτο DVD-ROM που θα κοσμήσει την PC Master Collection. Πώς είπατε; Υπάρχουν και άλλα δύο; Ω, μα βέβαια! Τα συνοδευτικά DVD-ROMs των δύο "PC Master Gold". Μα πώς μπόρεσα να τα ξεχάσω...

Η συλλογή μας λοιπόν, όσο πάει και μεγαλώνει, ειδικά από τη στιγμή που το full game μονιμοποιήθηκε σε μηνιαία βάση. Οι προσφορές μας θα συνεχιστούν με παιχνίδια-σταθμούς της ιστορίας του PC gaming, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, tips, λύσεις, reviews σε μορφή .pdf καθώς και save games!

Μην ξεχνάτε πως, αν σας λείπουν κάποια παιχνίδια της συλλογής μας από τεύχη τόσο του "PC Master" όσο και του "PC Master Gold", μη διστάσετε να τα παραγγείλετε στα γνωστά τηλέφωνα! Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!



PC Gold



track tutorials, σε συνδυασμό με τους επίσημους οδηγούς, τις ομάδες, τα αυτοκίνητα και τις πίστες της φετινής σεζόν, είναι τα στοιχεία που συνιστούν τον επάξιο διάδοχο της πολυβραβευμένης σειράς NASCAR Racing.

TROPICO 2: PIRATE COVE

Εταιρεία: Take Two Interactive/Frog City Software
URL: www.tropico2.com
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 450MHz, 64MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών συμβατή με Direct3D

Η συνέχεια του πολυβραβευμένου παιχνιδιού έφτασε! Το πρώτο Tropico είχε χαρακτηριστεί ως... εξομοιωτής της Καραϊβικής και το Pirate Cove δεν έχει λόγο να ξεφύγει από το επιτυχημένο σενάριο. Παίρνετε το ρόλο ενός μεγάλου και τρανού αρχιπειρατή, με πολλούς άλλους υπό τον έλεγχό σας. Μέλημά σας να τους κρατάτε όλους ευτυχισμένους ώστε να μην ξυπνήσετε κάποιο πρωί καρφωμένοι από τον ίδιο σας το γάντζο! Για να το επιτύχετε αυτό, θα χρειαστεί να παράσχετε στους ακόλουθούς σας είδη πρώτης ανάγκης, όπως το... κρασί, οι γυναίκες (!), ο τζόγος... α, ναι και το φαΐ! Ποιος είναι όμως ο κατάλληλος τρόπος για να πληρώσετε όλα αυτά τα έξοδα από τη



στιγμή που το νησί-κρησφύγετό σας δεν διαθέτει ούτε βιομηχανία, ούτε γεωργία, αλλά ούτε καν κτηνοτροφία; Μα φυσικά η πειρατεία!

PORT ROYALE

Εταιρεία: Ascaron
URL: www.ascaron.com
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 450MHz, 64MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών συμβατή με Direct3D, 4x CD/DVD drive

Ένα ασυνήθιστο strategy/simulation/adventure που μας έρχεται από τη γερμανική Ascaron. Το Port Royale θυμίζει αρκετά το θρυλικό "Pirates", καθώς θα περιπλανηθείτε στις επτά θάλασ-



Computer Show - The empire shows back!

Σας είχαμε προειδοποιήσει, αλλά δεν μας ακούσατε!

"Ο οικοδεσπότης σας, Αρχισυντακτόσαυρος Κρατσοβαγγέλης Βάντορας, σας καλωσορίζει σε ένα ακόμα επεισόδιο της δραματικής σειράς του PC Master, 'Computer Show'! Αυτός, όσο και οι minions του, διαβολικοί και απαίσιοι συντάκτες όλοι τους, μαζεύτηκαν γύρω από τη στρογγυλή τράπεζα για να παίξουν κορόνα γράμματα τις τύχες των gamers και του ίδιου του PC gaming."

Ναι, αγαπητοί αναγνώστες, το Computer Show του "PC Master" επιστρέφει με την ευκαιρία της έκτακτης προσθήκης του DVD σε αυτό το τεύχος! Πρόκειται για μία προσπάθεια κατά πολύ βελτιωμένη σε σχέση με την προηγούμενη, την οποία, ωστόσο, αγκαλιάσατε με θέρμη και ενθουσιασμό!
Θα δείτε πολλές αλλαγές σε αυτό το επεισόδιο. Κατ' αρχάς, είναι φως φανάρι πως η ποιότητά του είναι πολύ καλύτερη από αυτήν του πρώτου! Και πάλι, αυτό οφείλεται στο DVD, η αυξημένη χωρητικότητα του οποίου μας επιτρέπει να κάνουμε καλύτερης ποιότητας συμπίεση, διατηρώντας την εικόνα σας σε επίπεδα MPEG 2! Ωστόσο, παρακολουθώντας την εκπομπή, πρέπει να παραδεχτείτε πως αυτή τη φορά κάναμε πολύ καλύτερη δουλειά. Ε, πώς να το κάνουμε, το πήραμε το κολάι!

Η συνέχιση της εκπομπής θα εξαρτηθεί κατά μεγάλο ποσοστό από το πόσο σύντομα θα μονιμοποιηθεί το συνοδευτικό DVD-ROM στο "PC Master". Μην ξεχάσετε λοιπόν να συμπληρώσετε και να στείλετε το σχετικό ερωτηματολόγιο που συνοδεύει το τεύχος!
Τι θα δείτε στο Computer Show No 2; Κατ' αρχάς, τις πολύ ενδιαφέρουσες κόντρες όπου, γι' αυτό το επεισόδιο τουλάχιστον, συγκρούονται δύο σκληροτράχηλοι Quakers υπό το βλέμμα αλλά και την αναμετάδοση του Vantor!
Θα δείτε αρκετά νέα πρόσωπα, καθώς και ανανεωμένα sections με game news, ενώ φυσικά δεν λείπει και ο μαιτρ των adventures και RPGs, Αντρέας Τσουρινάκης, με τις απόψεις του περί gaming και όχι μόνο στο Close Up! Τέλος, θα δείτε σπάνιες εικόνες από τα μπουντρούμια του "PC Master", όπου οι συντάκτες, μαζεμένοι, κάνουν την αυτοκριτική (εμένα μου λες) τους για το νέο επίτευγμά τους! Ας μη σας κρατάμε σε αγωνία! Τρέξτε γρήγορα στους υπολογιστές σας και δείτε το Computer Show No 2!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ: Η ποιότητα έχει τις απαιτήσεις της! Το Computer Show θα τρέξει άψογα σε οποιονδήποτε υπολογιστή με 450άρη επεξεργαστή (700MHz recommended), 128MB μνήμη, 6x DVD-ROM, κάρτα γραφικών με επιταχυντή MPEG2.

PDF

Quest for Glory 5 Review: Το review του παιχνιδιού που σας δίνουμε δώρο.
Quest for Glory 5 Manual: Οι οδηγίες του παιχνιδιού που συνοδεύει το τεύχος αυτού του μήνα.
Programming: Η στήλη των φίλων του προγραμματισμού.
The 4th Coming: Η στήλη των fans του on-line RPG!
Game Index: Η λίστα του καλού gamer!



σες κάνοντας εμπόριο, πολεμώντας και γνωρίζοντας νέους πολιτισμούς. Μπορείτε να αναπτύξετε το χαρακτήρα σας ως ένα από τα μεγαλύτερα επιχειρηματικά μυαλά στο χώρο του θαλάσσιου εμπορίου ή να



τον μετατρέψετε στο φόβο και τον τρόμο των απανταχού ναυτικών. Εξίσου ενδιαφέρουσες είναι οι αποστολές που θα αναλάβετε, οι οποίες ποικίλλουν από κυνήγι θησαυρού μέχρι κατάκτηση ολόκληρων πόλεων. Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι πρακτικά τεράστιος, ενώ περιλαμβάνει 4 έθνη και 60 πόλεις, καθένα με δικά του χαρακτηριστικά κτήρια και μυστικές τοποθεσίες. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο όμως του παιχνιδιού είναι οι θεαματικές 3D ναυμαχίες με τους 20 τύπους πλοίων που διαθέτει το Port Royale.

SALAMMBO

Εταιρεία: Cryo
URL: http://salammbo.cryogame.com/
Απαιτήσεις: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium 800MHz, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών συμβατή με Direct3D

Πρόκειται για ένα adventure game βασισμένο στις σουρεαλιστικές δημιουργίες του Γάλλου σκιτσογράφου Phillipe Druillet και στο σενάριο του Gustave Flaubert. Το Salammbo μας ταξιδεύει στο 264 π.Χ. και συγκεκριμένα στους Καρχηδόνιους πολέμους. Η υπερήφανη πόλη του Αννίβα έχει μόλις κατακτηθεί από τον ρωμαϊκό στρατό. Απογοητευμένοι, οι μισθοφόροι που πολέμησαν στο πλευρό των Καρχηδονίων, επαναστατούν. Μέσα σε όλο αυτό το κλίμα, η Salammbo, κόρη του διοικητή των δυνάμεων της Καρχηδόνας, ερωτεύεται τον αρχηγό των επαναστατών, Matho. Εσείς ελέγχετε τον Spendius, έναν πρώην δούλο και σύντροφο του Matho. Ο πρωταγωνιστής δείχνει περισσότερο να νοιάζεται για την επιβίωσή του και το προσωπικό συμφέρον του. Θα προσπαθήσει να μείνει



στο παρασκήνιο, γλιστρώντας στις σκιές της νύχτας, παρά να αντιμετωπίσει τους εχθρούς του κατάματα. Ετσι, θα ενθαρρύνει τον πόλεμο αυτό, προσπαθώντας να αποκτήσει δύναμη, πλούτο, αλλά και την καρδιά της όμορφης Salammbo. Μέσα από τα μάτια του θα ανακαλύψετε περισσότερα για την ιστορία των μισθοφόρων αυτών που επαναστάτησαν εναντίον της Καρχηδόνας.

modifications

▶ Μια μεγάλη συλλογή από mods για το NeverWinter Nights!

do it yourself

▶ Τα προγράμματα που χρησιμοποιήσαμε στο "Do it Yourself" αυτού του τεύχους!

games workshop

▶ Η δική μας πίστα στο NeverWinter Nights!

patches

- Starcraft: BroodWar 1.10
- C&C Generals: 1.05
- Mafia 1.01
- Sim City 4 2.00
- Unreal 2 1.07
- Quest for Glory 5

saved games

▶ Μια συλλογή από χρήσιμα saves για το Quest for Glory 5

programming

▶ Τα προγράμματα της στήλης αυτού του μήνα.

Next generation



GAMEBOY ADVANCE SP

ΚΑΙ Ο ΧΟΡΟΣ ΚΑΛΑ ΚΡΑΤΕΙ

www.nintendo.gr

Το GameBoy Advance SP είναι το Advance που όλοι ξέρουμε, πλην όμως επανασχεδιασμένο και με πολύ περισσότερο στυλ. Θυμίζει το πρώτο GameBoy με τη διαφορά ότι πλέον η οθόνη διπλώνει με την κονσόλα σαν ταμπακιέρα. Κατά τα άλλα, μπορεί να παίξει όλα τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει για οποιαδήποτε έκδοση της κονσόλας (GameBoy, GameBoy Color), κάτι που αποτελεί και το μεγαλύτερο ατού του, καθώς μιλάμε για μια βιβλιοθήκη χιλιάδων παιχνιδιών!



N-GAGE

Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΤΟΥ GAMEBOY;

www.nokia.com

Ηταν θέμα χρόνου για τη μεγαλύτερη εταιρεία παραγωγής κινητών τηλεφώνων να στραφεί προς μία ιδιαίτερα δημοφιλή αγορά portable συσκευών. Το N-Gage έχει όλα τα φόντα να σταθεί δίπλα στο GameBoy Advance της Nintendo, το οποίο υπερτερεί σε τίτλους και υποστήριξη. Ωστόσο, στο πλευρό της Nokia βρίσκονται ήδη μεγάλες εταιρείες όπως η Activision, η Eidos και η Sega. Ενδεικτικό είναι πως η αγαπημένη μασκότ της τελευταίας, ο Sonic ντε, θα βρεθεί για άλλη μία φορά αντίπαλος του Mario ως ο υπέρμαχος, αυτή τη φορά, της Nokia! Στα σαφή πλεονεκτήματα το N-Gage είναι οι δυνατότητες GSM, GPRS και MMS (κληρονομιά από τα κινητά της Nokia), το ενσωματωμένο ραδιόφωνο αλλά και η αναπαραγωγή MP3, η δυνατότητα σύνδεσης με Bluetooth για multiplayer, καθώς και η συνεργασία της συσκευής με PC!

VIEWSONIC PJ250

ΓΙΑ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ ΤΑΙΝΙΕΣ

www.cpi.gr



Φορητά CD players, φορητές κονσόλες, φορητοί υπολογιστές... Ολα φορητά έγιναν και δεν μας ξενίζει καθόλου. Αλλά και φορητός video projector; Μάλιστα, κύριοι! Στο μέγεθος παλάμης αλλά με την ποιότητα και τα χαρακτηριστικά που βλέπουμε σε όλους τους αντίστοιχους projectors φυσιολογικού μεγέθους! Η συρρίκνωση, φυσικά, δεν αφορά και στην τιμή του, η οποία κυμαίνεται περί τα € 2.950! Αουτς!



ΨΗΦΙΑΚΟ ΨΥΓΕΙΟ LG

DIGITALLY... FROZEN!

www.lge.com

Εντάξει, εντάξει, το ξέρω πως το νέο αυτό θα ενδιέφερε περισσότερο τις μαμάδες σας! Τι καλύτερο δώρο όμως από ένα ψυγείο που τα κάνει (σχεδόν) όλα μόνο του; Διαθέτει οθόνη LCD, συνδέεται με το Internet και σας δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθείτε τις ημερομηνίες λήξης των τροφίμων, να επιλέγετε συνταγές μαγειρικής, να παρακολουθείτε τηλεόραση ή να ακούτε μουσική από την κουζίνα! Το ψυγείο έχει ενσωματωμένη κάμερα και μικρόφωνο και μπορεί να παίξει το ρόλο του server για τις υπόλοιπες ψηφιακές συσκευές σας (κουζίνα, πλυντήριο κ.λπ), μπορεί να χρησιμοποιηθεί για video conference μέσω Internet και, τέλος, μπορεί να στείλει e-mail και multimedia messages τόσο σε υπολογιστές όσο και σε κινητά! Βεβαίως, όταν λείπετε, μπορείτε να επικοινωνείτε μαζί του είτε on-line από το γραφείο σας είτε on-the-go με το κινητό τηλέφωνό σας! Ωρα είναι να νικήσει και τον Κασπάρωφ!

ISMELL

ΣΝΙΦ... ΣΝΙΦ...

www.summitid.com

Κι όμως, αγαπητοί αναγνώστες, τα παιχνίδια μας αναμένεται να γίνουν ακόμα πιο ρεαλιστικά, αφού δεν θα είναι απίθανο να δούμε σύντομα, εκτός από την όραση και την ακοή μας, να επιστρατεύεται και η αίσθηση της όσφρησής μας ενόσω παίζουμε! Η ιδέα πίσω από το iSmell είναι πως θα μπορεί να δημιουργεί διαφορετικές οσμές αναλόγως της εικόνας που κοιτάτε εκείνη τη στιγμή στον υπολογιστή σας (είτε αυτό αφορά σε ένα παιχνίδι, είτε στο Web surfing, είτε σε ανταλλαγή μηνυμάτων). Φανταστείτε, λοιπόν, σε λίγο καιρό καθώς παίζετε το Morrowind και περιφέρεστε, ας πούμε, στη Seyda Neen, να μυρίζετε τη θαλάσσια αύρα (σνιφ σνιφ... πού είναι το μαγιό μου;)! Βεβαίως, υπάρχουν και πολλές μυρωδιές που δεν θα ήθελα να... μυρίσω σε games (φανταστείτε την πίστα στο Unreal, στην κοιλιά του ζωντανού πλανήτη... μπλιάχ!)... Λέτε το επόμενο μεγάλο βήμα από την nVIDIA να είναι το... SPU (Smell Processing Unit) και να συμπεριλαμβάνεται στο nForce 3;





PEACE ONE

ΑΡΑΧΤΟ COMPUTING

www.mypce.com

Αν ονειρεύεστε το τέλειο work ή game station πάνω σε ένα κοινό γραφείο, τότε δεν έχετε δει τις προτάσεις της Personal Computer Environments. Οχι, δεν είναι πολυόργανο γυμναστικής, αλλά ένα "έπιπλο" στο οποίο μπορείτε να στηρίξετε τον υπολογιστή σας αλλά και ολόκληρο τον εξοπλισμό του! Ετσι θα έχετε κάτι σαν "καμπίνα", όπου θα κάθεστε για να παίζετε, ενώ η όλη κατασκευή είναι πλήρως παραμετροποιήσιμη έτσι ώστε να προσθέτετε ή να αφαιρείτε stands ανάλογα με τις ανάγκες τις δικές σας αλλά και του συστήματός σας!

SUPER ΔΩΡΟ
2 DVD-ROMs!

DVD 1
Το μαγευτικό adventure σε πλήρη DVD έκδοση!

DVD 2
Τα πάντα για emulators & abandonware

Ενα DVD γεμάτο με τους top emulators και τα καλύτερα παιχνίδια που υποστηρίζουν.
- Αναλυτικές οδηγίες εγκατάστασης για κάθε emulator
- Χρήσιμα κόλπα και συμβουλές
- Χρήσιμα utilities για το MAME.



ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζονται οι:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Νίκος Κόντης
www.rpg.gr
Νότης Χαλκίδης
olorin@compupress.gr

DVD στο "PC Master"

Ο δίσκος δεν είναι ποτέ αρκετός!

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας είναι το πρώτο που συνοδεύεται από DVD-ROM, χωρητικότητας 4,2GB δεδομένων!





Καλώς ήρθατε σ' ένα "PC Master"-έκπληξη! Γιατί "έκπληξη"; Μα είναι πολύ απλό! Μόνο γι' αυτό το τεύχος σάς προσφέρουμε όχι 2 CD-ROMs, αλλά ένα ολόκληρο DVD-ROM που περιέχει ένα full game, δεκάδες mods και λοιπά καλούδια! Η τυχόν καθιέρωση του DVD-ROM θα συνέβαλλε σημαντικά και στη διαμόρφωση ορισμένων μόνιμων στηλών του περιοδικού ("Do It Yourself", "Troubleshooter" κ.ά.), αφού η τεράστια χωρητικότητά του θα μας επέτρεπε να συμπεριλαμβάνουμε περισσότερα προγράμματα που τις αφορούν. Βεβαίως, για να γίνουν αυτά, θα πρέπει πρώτα να δούμε αν κάτι τέτοιο θα ενδιέφερε πάνω απ' όλα τους αναγνώστες μας! Γι' αυτό ζητάμε την άποψή σας, μέσω ενός κουπονιού, που συνοδεύει αυτό το τεύχος, με το οποίο θα κληθείτε να κρίνετε και να αξιολογήσετε τα περιεχόμενα του DVD-ROM, καθώς και τη νεοσύστατη στήλη "Games' Workshop". Με αυτό τον τρόπο, όπως κάθε φορά, θα μπορέσουμε να έχουμε πλήρη εικόνα των προτιμήσεών σας και βάσει αυτών να προχωρήσουμε στη μονιμοποίηση του DVD-ROM. Στο επόμενο "PC Master" (τεύχος 164) το περιοδικό θα επανέλθει στα 2 CD-ROMs, ένα με full game και ένα με τα καθιερωμένα περιεχόμενα, καθώς και στη συνηθισμένη τιμή πώλησης. Περιμένουμε με αγωνία τη συμμετοχή σας!

Retromania

Old-school gaming festival

Ενα ακόμη gaming event, οργανωμένο από το "PC Master", τελείωσε. Ηταν μία εκδήλωση διαφορετική απ' ό,τι σας είχαμε έως τώρα συνηθίσει, η οποία τράβηξε την προσοχή μικρών και μεγάλων.

Ενα τριήμερο gaming βγαλμένο απ' τα παλιά έλαβε χώρα στο Net café Gema, στα Πατήσια, όπου οι παίκτες της παλιάς γενιάς ξεσκόνισαν τις ικανότητές τους στα αγαπημένα τους παιχνίδια. Το Retromania ολοκληρώθηκε το απόγευμα της Κυριακής, 13 Απριλίου, με τους high-scorers να λαμβάνουν τα δώρα τους από τους διοργανωτές του event. Συνολικά οι παίκτες διαγωνίστηκαν σε 12 παιχνίδια, απ' όπου συγκέντρωσαν τα απαραίτητα σκορ ώστε να ξεχωρίσουν οι 8άδες των πρώτων, δεύτερων και τρίτων νικητών.



Βεβαίως, το event αυτό δεν έγινε για τα δώρα και φυσικά οι gamers δεν παρευρέθησαν γι' αυτά. Οι παρευρισκόμενοι σίγουρα δεν μπορούν να συγκριθούν, αριθμητικά, με όσους παίρνουν κάθε χρόνο μέρος στο μεγάλο Grand Prix του "PC Master". Εντούτοις, όσο περνούσε η ώρα άρχισαν να δημιουργούνται πηγαδάκια ανάμεσα σε παίκτες που είχαν ξεχωρίσει με τα σκορ τους ή δεν ενδιαφέρονταν τόσο για τα δώρα και απλώς παρευρέθησαν για τη χαρά της συμμετοχής και του συναγωνισμού. Η μεγάλη ευκαιρία να γνωριστούν παίκτες διαφορετικών σχολών δεν έπρεπε να πάει χαμένη, κι έτσι οι παίκτες επιδόθηκαν σε αρκετά διπλά αναζητώντας, μεταξύ τους, τους κορυφαίους όλων! Ξαφνικά, η εικόνα θύμιζε πολύ τις αίθουσες ηλεκτρονικών, όταν μπροστά σε κάποιο παιχνίδι κάθονταν κάποιοι που έπαιζαν, ενώ γύρω τους παρακολουθούσαν, περιμένοντας υπομονετικά τη σειρά τους, οι υπόλοιποι σχολιάζοντας ακόμα και τις παραμικρές κινήσεις των μοχλών! Η εικόνα ήταν εντυπωσιακή,



Το τέλος του overclocking;

Και ξαφνικά, τα ρολόγια σταμάτησαν!



Ο προ πενταετίας αγορασμένος υπολογιστής δεν ικανοποιεί τις ελάχιστες απαιτήσεις των καινούριων παιχνιδιών της αγοράς κι εσάς δεν σας περισσεύουν χρήματα για αναβάθμιση. Τι κάνετε;

Πολύ απλά υπερχρονίζετε το ρολόι του (κατά προτίμηση με τη συνοδεία επιπλέον ψύκτρας και ανεμιστήρων για μεγαλύτερη ασφάλεια από υψηλές θερμοκρασίες) και έχετε εύκολα και ανέξοδα έναν σαφώς γρηγορότερο επεξεργαστή. Δυστυχώς, όμως, αν είστε από τα άτομα που ασχολούνται με το ευγενές άθλημα του overclocking, τα νέα που ακολουθούν δεν θα σας χαροποιήσουν ιδιαίτερα. Η Intel καθιέρωσε στις 18 Μαρτίου την πατέντα μιας νέας τεχνολογίας που σκοπό έχει την αποτροπή του υπερχρονισμού των επεξεργαστών της. Ενας εσωτερικός μηχανισμός του επεξεργαστή θα κατορθώνει να ανιχνεύσει την αύξηση της ταχύτητας του ρολογιού, συγκρίνοντας το τρέχον σήμα του με κάποιο αποθηκευμένο σήμα αναφοράς, και θα μειώνει την ταχύτητά του αν κρίνει ότι αυτή διαφέρει από την προκαθορισμένη. Αρκετά διαδεδομένες είναι, άλλωστε, οι φήμες ότι η εταιρεία ήδη εφαρμόζει την τεχνολογία αυτή εδώ και κάποιον καιρό, χωρίς ωστόσο η ίδια η Intel να επιβεβαιώνει (αλλά και να διαψεύδει) κάτι τέτοιο.

Η εταιρεία υποστηρίζει πως στόχος της δεν είναι οι χομπίστες που κάνουν overclocking στον προσωπικό υπολογιστή τους, αλλά οι έμποροι που διαθέτουν στο εμπόριο υπερχρονισμένα συστήματα με ονομαστική ταχύτητα μεγαλύτερη από την πραγματική. Εδώ, μάλλον, ταιριάζει η γνωστή παροιμία: "Μαζί με τα ξερά καίγονται και τα χλωρά"!







με παίκτες "μάστορες" σε παιχνίδια όπως το Bubble Bobble, το R-Type και το Street Fighter, να χειρίζονται τα μικροσκοπικά sprites με τέτοια μαεστρία που θα έκανε να ντραπούν πολλοί λάτρεις των σύγχρονων action games!

Πάντως, οι παρουσίες που έκλεψαν την παράσταση ήταν μερικοί πραγματικά παλιοί computer users -ή computer freaks όπως αυτοαποκαλούμαστε τότε - με μπλουζάκια που απεικόνιζαν παλιά εξώφυλλα του "Pixel" και games άλλων εποχών! Μάλιστα ένας από αυτούς, παλιός Pixelάς, ταξίδεψε από τα Φάρσαλα παρέα με τον πιστό του Spectrum για να παρευρεθεί στο retro event. Δυστυχώς, όλοι αυτοί περίμεναν πως θα έβρισκαν παλιούς υπολογιστές να τρέχουν προγράμματα και παιχνίδια. Ωστόσο, όπως είχαμε αναφέρει στο σχετικό άρθρο του προηγούμενου τεύχους, το Retromania ήταν απλώς ένα gaming event αφιερωμένο στα games της παλιάς σχολής που θα έτρεχαν σε emulators, αφού η συγκέντρωση παλιών home υπολογιστών και η ένταξή τους σε ένα ανάλογο event είναι πολύ δύσκολη. Πάντως, οι παρουσίες τέτοιων ανθρώπων είναι, εκτός από ευχάριστες και ενθαρρυντικές! Δεν είναι καθόλου κακή ιδέα να κατορθώσουμε να μαζευτούμε οι παλιοί Pixelάδες και να οργανώσουμε ένα τέτοιο πάρτι, βεβαίως όχι του μεγέθους της τεράστιας εκδήλωσης του "Pixel" (ασύγκριτες, μοναδικές στιγμές, όπως τότε με τη συναυλία του Λουκιανού Κηλαϊδόνη) να βρεθούμε, να τα πούμε και να αναπολήσουμε τις παλιές καλές μέρες. Ισως είναι μία καλή ευκαιρία να βάλουμε τις βάσεις για την εξάπλωση της retro σκηνής, που γνωρίζει τεράστια αποδοχή παγκοσμίως, αλλά και στη χώρα μας.

Ευχαριστούμε θερμά τους παίκτες αλλά και τους απλούς επισκέπτες του event, χωρίς τους οποίους κάθε προσπάθειά μας θα ήταν ανούσια. Ευχαριστούμε το Internet café Gema για τη φιλοξενία στους ευχάριστους χώρους του και ελπίζουμε τέτοιες στιγμές να επαναλαμβάνονται συχνά στο μέλλον.

Flash

Xbox: Νεα μειωση τιμης

Μαντέψτε! Η Microsoft ανακοίνωσε νέα πτώση της τιμής του Xbox στην ευρωπαϊκή αγορά, ακριβώς στην ώρα της για το Πάσχα! Αν σκεφτόσαστε να αποκτήσετε ένα, τότε σπεύσατε, καθώς η τιμή της κονσόλας από την Παρασκευή 11 Απριλίου έφτασε σε νέα εξευτελιστικά επίπεδα, μόλις στα € 199,99! Οσα θα δίνατε δηλαδή για να αποκτήσετε μία μέση κάρτα γραφικών!

Περισσοτερο Camelot

Κυκλοφόρησε το πρώτο expansion pack για το φοβερό και τρομερό Dark Age of Camelot. Το Shrouded Islands επεκτείνει την ιστορία του πρώτου παιχνιδιού και προσδίδει νέους τύπους χαρακτήρων (6 νέες κλάσεις), 3 νέες φυλές και 3 ολόκληρες νέες ηπείρους (από μία για κάθε realm) για να εξερευνήσετε. Ολα αυτά συνοδεύονται από μία ολοκαίνουρια μηχανή γραφικών, που θα σας δώσει τη δυνατότητα να απολαύσετε απίστευτης ποιότητας γραφικά. Κατάλαβα, πάλι θα χάσουμε τον Νίκο Κόντη από προσώπου Γης...

The 4th Coming

Τα τελευταία νέα από τον κόσμο του δημοφιλούς on-line RPG

Το ξεκίνημα της καλοκαιρινής περιόδου μάς βρίσκει απορροφημένους στις νέες προσθήκες του T4C! Φτου, καταραμένη πώρωση, πάνω που ετοιμαζόμασταν να ξεχυθούμε στις παραλίες για τα πρώτα μπάνια, μας έκλεισες στους τέσσερις τοίχους. Φτου!



Εικόνα από το party που κάναμε στον Gandalf για τα γενέθλιά του!

Βρισκόμαστε στις αρχές του καλοκαιριού και όλα πηγαίνουν ακριβώς όπως ήταν προγραμματισμένα. Πέντε νέες περιοχές, εκατό παρά κάτι νέα αντικείμενα και, φυσικά, πολλά νέα spells! Το παιχνίδι δείχνει τελείως διαφορετικό από αυτό που ήταν πριν από έξι μήνες. Είναι σχεδόν αγνώριστο... Μεγάλο ρόλο στην αλλαγή των ισορροπιών έπαιξαν τα δέκα νέα sets από πανοπλίες, που εμφανίστηκαν το μήνα που μας πέρασε. Οι πανοπλίες είχαν ως σκοπό να ξεχωρίσουν τις κλάσεις και νομίζω ότι ως ένα σημείο το πέτυχαν. Βέβαια, οι συνέπειες όλων αυτών των αλλαγών θα αργήσουν πολύ να φανούν και ίσως να έχω πέσει έξω σε ορισμένους από τους στόχους μου. Ομως δεν απογοητεύομαι ούτε φοβάμαι τα λάθη που ενδεχομένως να έχουν γίνει, και αυτό γιατί ανά πάσα στιγμή μπορώ να κάνω αλλαγές στο παιχνίδι και να διορθώσω όλα τα κακώς κείμενα. Αυτή είναι η δύναμη του editor, το... "ανά πάσα στιγμή"!

Οσοι λοιπόν θέλετε να μάθετε περισσότερα και αναλυτικότερα νέα για το T4C, καθώς και πλήρεις λίστες με όλα τα νέα αντικείμενα και τέρατα... δεν έχετε παρά να διαβάσετε τη στήλη σε μορφή ".pdf" που βρίσκεται στο συνοδευτικό DVD.

HALL OF FAME

1	Chaos	181
2	Rand al Thor	181
3	Ishar	180
4	-Apocalypse-	180
5	Adam Peerson	177
6	Giant-DG	177
7	Gandalf	176
8	Hawk	173
9	SerpenT	172
10	ZeroMax	171
11	Xargon	171
12	Fenix	170
13	Spawn	170
14	Maximus	170
15	QuickSilver	169
16	Matilda	169
17	Rayne	168
18	harvester	167
19	Koubanos	166
20	Demarest	165


CM4
CHAMPIONSHIP MANAGER
mitre
OFFICIAL SIZE AND WEIGHT
www.mitre.com
INVADER
ΤΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΑΡΧΙΖΕΙ
ΣΤΙΣ 28 ΜΑΡΤΙΟΥ 2003
ΣΤΟ PC ΣΑΣ
PC CD
EIDOS INTERACTIVE
www.sigames.com
sports interactive
Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Developed by Sports Interactive Limited.
Published by Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager is a trademark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

Ω, τι κώδικας!

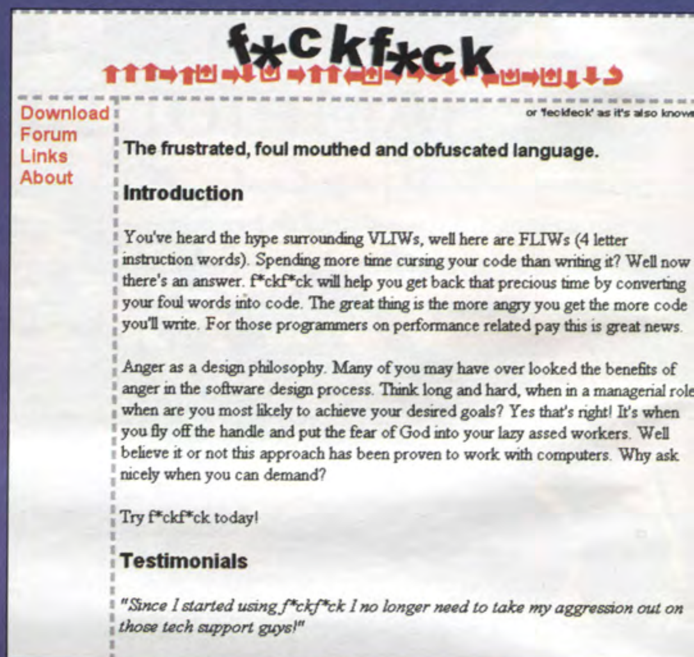
Η feckfeck μάλλον θα μετατρέψει το μέσο Νεοέλληνα σε... επαγγελματία προγραμματιστή!

Πώς να περιγράψει κανείς μια νέα γλώσσα προγραμματισμού που προβλέπεται να κάνει θραύση;

Όλοι γνωρίζουμε το κοινό όνομα που χρησιμοποιείται κατά κόρον στην καθομιλουμένη, αντιπροσωπεύοντας το μέσο Νεοέλληνα. Πώς θα νιώθατε αν με βάση αυτό και κάθε άλλη... "κακή λεξούλα" φτιαχνόταν μια γλώσσα προγραμματισμού; Απίστευτο, έτσι; Και όμως...

Η feckfeck, όπως είναι γνωστή, είναι μία νέα γλώσσα προγραμματισμού που φτιάχτηκε για να εκμεταλλευτεί το... θυμό των προγραμματιστών και να τους βοηθήσει να εκτονώνονται μέσα από τον κώδικά τους! Φανταστείτε ένα πρόγραμμα που ξεκινά με την εντολή "Αντε χάσου, ρε, από δω πέρα" και συνεχίζει δηλώνοντας τη μεταβλητή "Ηλίθιος"...! Επαναλαμβάνουμε, αφού μάλλον νομίζετε πως κάνουμε πλάκα, ότι ΔΕΝ είναι αστείο! Στο site http://www.chilliwilli.co.uk/ff/ μπορείτε να βρείτε πληροφορίες σχετικά με την εν λόγω γλώσσα, η οποία όμως δεν είναι απλή στη χρήση της...

Η feckfeck μοιάζει περισσότερο με Assembly, αφού "παίζει" με pointers και bytes, και αν και η σύνταξή της είναι αρκετά εύκολη, η δημιουργία ενός προγράμματος με αυτήν είναι δύσκολη υπόθεση. Το... αστείο παράδειγμα που προαναφέραμε δεν είναι ένα... ολοκληρωμένο πρόγραμμα και δεν θα πρέπει να περιμένετε πως γράφοντας "Αντε κουρέψου" στον υπολογιστή, αυτός θα σας παρουσιάσει το νέο... Tomb Raider! Ωστόσο, ίσως η feckfeck να αποτελέσει την αφορμή για πολλούς χρήστες να δοκιμάσουν τον προγραμματισμό και για πολλούς προγραμματιστές να καταφέρουν να κρατήσουν τη δουλειά τους!


f*ckf*ck

Download
Forum
Links
About

or 'feckfeck' as it's also known

The frustrated, foul mouthed and obfuscated language.

Introduction

You've heard the hype surrounding VLIWs, well here are FLIWs (4 letter instruction words). Spending more time cursing your code than writing it? Well now there's an answer. f*ckf*ck will help you get back that precious time by converting your foul words into code. The great thing is the more angry you get the more code you'll write. For those programmers on performance related pay this is great news.

Anger as a design philosophy. Many of you may have over looked the benefits of anger in the software design process. Think long and hard, when in a managerial role when are you most likely to achieve your desired goals? Yes that's right! It's when you fly off the handle and put the fear of God into your lazy assed workers. Well believe it or not this approach has been proven to work with computers. Why ask nicely when you can demand?

Try f*ckf*ck today!

Testimonials

*"Since I started using f*ckf*ck I no longer need to take my aggression out on those tech support guys!"*

Υποψίες ADSL;

Όχι, δεν γνωρίζουμε τίποτα. Απλώς... μαντεύουμε!

Δεν έχουμε κάποιες πληροφορίες "εκ των έσω", αλλά η υπόθεση με τις συνδέσεις ADSL έχει αρχίσει να "ακούγεται" ολοένα περισσότερο.

Ως συνδρομητής σε γνωστή εταιρεία παροχής πρόσβασης στο Internet διά της οδού του dial-up, πρόσφατα έλαβα ένα μήνυμα που κίνησε την περιέργειά μου και με έβαλε σε σκέψεις: "Ανανεώστε ΤΩΡΑ τη συνδρομή σας, ακόμη και αν δεν έχει λήξει! Αποκτήστε μια σύνδεση 6 μηνών ή ενός χρόνου και κερδίστε 3 ή 6 μήνες αντίστοιχα". Συζητώντας την περίπτωση με έναν γνωστό μου, ανακάλυψα πως η εταιρεία απ' όπου αυτός είχε συνδρομή dial-up, την οποία πρόσφατα ανανέωσε σε ISDN, έδινε δώρο όχι μόνο περισσότερους μήνες σύνδεσης, αλλά και κάποια ελκυστικά αξεσουάρ για τον υπολογιστή. Ο φίλτατος Κλάδιος μάλιστα με ενημέρωσε ότι και σε άλλες εταιρείες έχει εμφανιστεί αυτό το φαινόμενο. Ερωτώ, λοιπόν: Ποιος ο λόγος "ξαφνικά" πολλές αναγνωρισμένες εταιρείες να δίνουν συμβατικές συνδέσεις σε αρκετά χαμηλές τιμές, συχνά μάλιστα συνοδεύοντάς τες με... δωράκια; Μήπως σε λιγότερο από 2 μήνες αυτές δεν θα φαίνονται πια και τόσο ελκυστικές για "κάποιον λόγο"; Και αν ναι, "γιατί"; Θα μπορούσε κανείς να με χαρακτηρίσει ως παράφρονα, υπεραισιόδοξο ή και εγώ δεν ξέρω τι άλλο. Εσάς όμως δεν σας "χτυπάει" περίεργα εκείνο το "Ανανεώστε ΤΩΡΑ τη συνδρομή σας ακόμη και αν ΔΕΝ έχει λήξει";

Οι Κατσάμπα δεν είναι... τσάμπα!

Νέες μηνύσεις της RIAA προς "αθώους" φοιτητές

Τι, τσάμπα νομίζατε πως κατεβάζατε τα MP3 σας; Αμ δε!

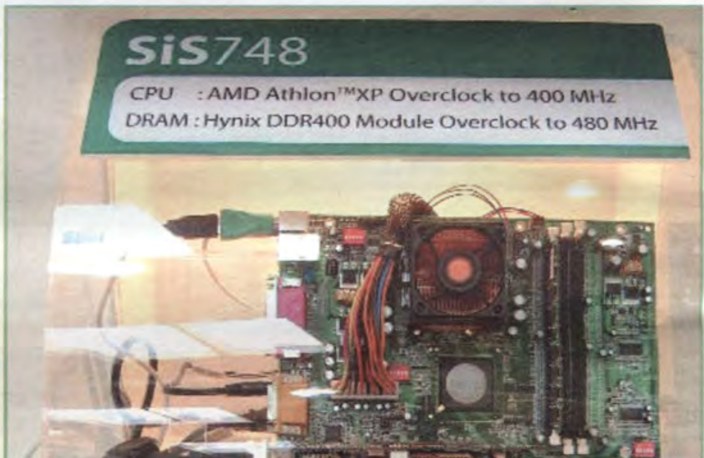


Μηνύσεις κατέθεσε η RIAA, γνωστή και ως Recording Industry Association of America, ενάντια σε τέσσερις φοιτητές οι οποίοι "βοηθούσαν στην παράνομη διακίνηση πειρατικών μουσικών κομματιών μέσα από δίκτυα P2P". Οι δύο από αυτούς σπούδαζαν στο Rensselaer Polytechnic Institute (RPI), ένας στο Princeton και ο τελευταίος στο Michigan Technological University. Εκεί είχαν στήσει τις... ψηφιακές "γιάφκες" τους και αντάλλασσαν αρχεία μέσα από προγράμματα όπως το Direct Connect "και άλλα παρόμοια με το Napster" (με βάση τη RIAA). Η RIAA ζητά περί τα $ 150.000 για κάθε "πειρατευμένο" κομμάτι. Εμείς θα αναφέρουμε μόνο πως η... καημένη RIAA, που ζητά το δίκιο της, αποτελείται από πέντε εταιρείες που μόλις πέρυσι αναγκάστηκαν να πληρώσουν πρόστιμα της τάξεως των 60,00 και βάλε εκατομμυρίων δολαρίων για αποδεδειγμένες κατηγορίες Price Fixing - δηλαδή πουλούσαν ακριβότερα από ό,τι έπρεπε τα αγαθά τους με μεταξύ τους προσυμφωνημένες τιμές, τις οποίες παρουσίαζαν ως τις χαμηλότερες δυνατές. Και μετά, κατά τα άλλα, υπερασπίζονται... "το δίκιο τους".

SiS 748

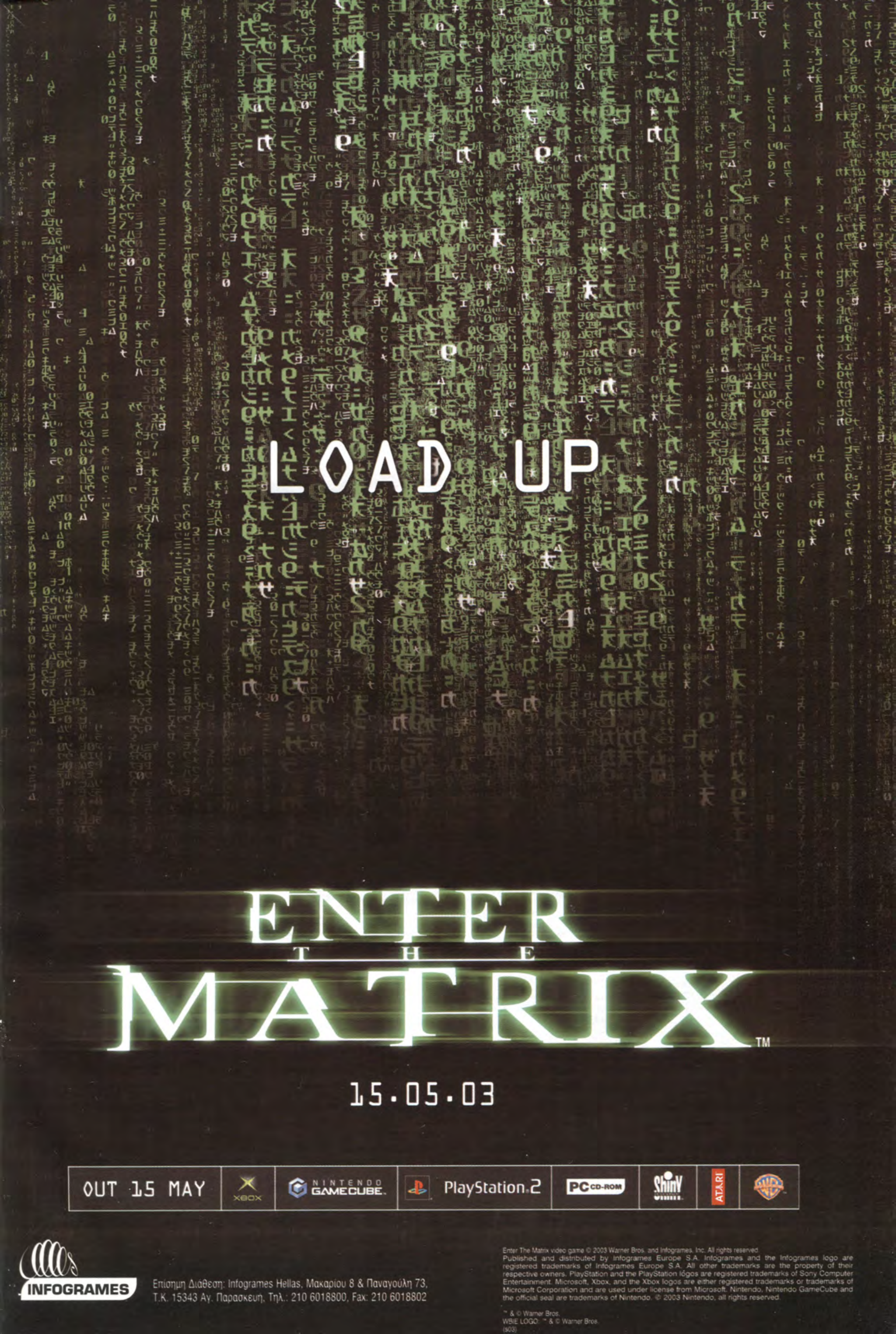
Η SiS αντεπιτίθεται!

Οι κινήσεις της nVIDIA με το nForce 2 αλλά και της VIA με το KT400A αναγκάζουν τη SiS να επανασχεδιάσει το chipset της.



Αν ανατρέξετε στη στήλη "PC Flash" αυτού του μήνα θα δείτε πως παρουσιάζεται motherboard με το 746! Τι σπρώχνει τη SiS να επισπεύσει τόσο την κυκλοφορία του 748;

Κατ' αρχάς, είναι αυτονόητο γιατί το νέο chip της SiS δεν ονομάστηκε 747, οπότε δεν μπαίνω στον κόπο να το σχολιάσω. Ωστόσο, εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι, ενώ δεν έχει περάσει καιρός από τότε που εμφανίστηκαν στην αγορά οι motherboards με το 746, η SiS ανακοινώνει τον αντικαταστάτη του! Βεβαίως, οι έξυπνοι θα σκεφτούν αμέσως πως η εταιρεία δεν θα καταργήσει το 746, αλλά θα μείνει στην αγορά με δύο προτάσεις, μία οικονομική και μία high-end. Αρκεί να πάρετε ως παράδειγμα τις πλατφόρμες για Pentium 4, όπου η SiS βρίσκεται σε επιδόσεις αρκετά μπροστά από τους υπόλοιπους, με το νέο 655 και κρατά ένα σεβαστό μερίδιο της οικονομικής αγοράς με το 648. Δεν είναι παράλογο, λοιπόν, να θέλει να κάνει κάτι αντίστοιχο και για τις πλατφόρμες Athlon. Αρχικά βελτίωσε την επικοινωνία μεταξύ Northbridge και Southbridge, χρησιμοποιώντας τεχνολογία Hyper-Streaming (παρόμοια τεχνολογία χρησιμοποιεί και η nVIDIA στο nForce 2). Επειτα, το 748 υποστηρίζει και επίσημα μνήμη DDR PC3200 (αλλιώς DDR400), καθώς και την, αναμενόμενη με τους νέους Athlon, συχνότητα FSB στα 400MHz. Από εκεί και πέρα μυστήριο καλύπτει τόσο τα πρόσθετα στοιχεία του όσο και τις επιδόσεις και την τιμή του. Πάντως, το KT400A της VIA έχει μπει ήδη σε γραμμή παραγωγής, οπότε δεν θα αργήσει και η SiS να κάνει την κίνηση στην αγορά. Μένει να δούμε λοιπόν ποια πλατφόρμα θα κυριαρχήσει σε αυτή τη νέα μάχη. Εντούτοις, το τελευταίο αποτελεί απλή περιέργεια καθώς, ως γνωστόν, ο ανταγωνισμός κάνει καλό στον αγοραστή και ειδικά στην... τσέπη του!



LOAD UP
ENTER THE MATRIX™
15.05.03
OUT 15 MAY
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation.2
PC CD-ROM
ATARI
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73, Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802
Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation lógos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.
™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s03)

Darkfall

Ελληνικό Massive Multiplayer On-Line Role Playing Game!

Αναγνώστης του περιοδικού μάς έστειλε e-mail πληροφορώντας μας για την ύπαρξη του Darkfall, ενός υπό ανάπτυξη MMORPG, ζητώντας μας να το εξετάσουμε, αφού πρόκειται για ένα παιχνίδι φτιαγμένο από ελληνικά χέρια!



Το Darkfall είναι ένα παιχνίδι massively multiplayer on-line role playing, το οποίο κατασκευάζεται από ελληνική εταιρεία, από μία ομάδα Νορβηγών και -από ό,τι φαίνεται- και Ελλήνων developers. Οπως πληροφορούμαστε και από την επίσημη ιστοσελίδα του παιχνιδιού (http://www.darkfallonline.com/team/team.shtml), η Razorwax, η εταιρεία που είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία του Darkfall, ιδρύθηκε στο Oslo της Νορβηγίας στις 4 Ιουλίου του 2000 από τους Kjetil Helland, Ricki Sickenger και Claus Grovdal. Η πρώτη επίσημη ανακοίνωση για την έναρξη του σχεδιασμού του παιχνιδιού έγινε τον Αύγουστο του 2001. Τον Νοέμβριο του 2002 (κι εδώ αρχίζει το ενδιαφέρον κομμάτι...), η Razorwax συγχωνεύθηκε με την ελληνική εταιρεία παραγωγής και ανάπτυξης Aventurine S.A. και τα γραφεία της μεταφέρθηκαν στην Αθήνα.



Σύμφωνα με την εταιρεία, πάνω από 20 άτομα εργάζονται πυρετωδώς για τη δημιουργία του παιχνιδιού. Το Darkfall θα μας ταξιδέψει στο μυθικό κόσμο του Agon, ο οποίος, όπως ισχυρίζεται η εταιρεία, θα είναι τεράστιος και θα κατοικείται από humans, elves, dragons, ενώ μέχρι 10.000 παίκτες θα μπορούν να βρίσκονται ταυτόχρονα σε κάθε κόσμο του παιχνιδιού. Περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό το φιλόδοξο project μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση www.darkfallonline.com.

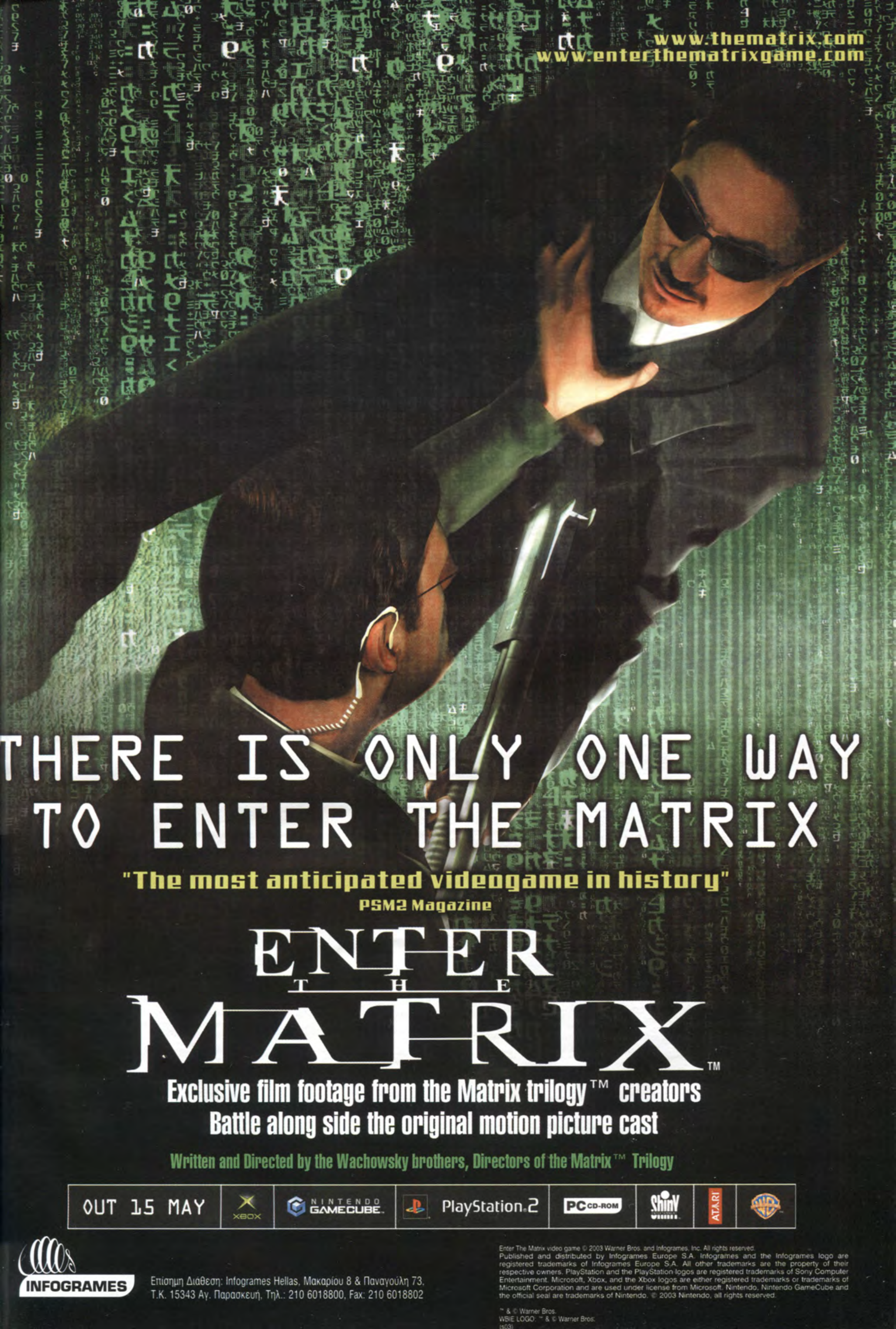
Ερχεται το Serial ATA

Νέα γενιά δίσκων από τη Western Digital

Το Serial ATA υιοθετήθηκε ως πρότυπο και ενσωματώνεται σε όλες τις σύγχρονες motherboards. Οι εταιρείες κατασκευής σκληρών δίσκων έχουν επιδοθεί στο δικό τους αγώνα δρόμου. Μία από τις πρώτες που φαίνεται ότι τα καταφέρνει στην κούρσα είναι η γνωστή μας Western Digital.

Το Serial ATA φαίνεται ότι κατορθώνει να δώσει νέα πνοή στην τεχνολογία των σκληρών δίσκων, αντίθετα με το αποτυχημένο IDE ATA133. Εκτός από τους σαφώς μεγαλύτερους όγκους και τις ταχύτητες, το νέο πρότυπο διευκολύνει την plug & play σύνδεση ενός δίσκου, ακόμα και όταν ο υπολογιστής βρίσκεται σε λειτουργία, ενώ τα λεπτά καλώδια θα σημάνουν το τέλος του χάους των πλακέ καλωδίων στα κουτιά μας! Ο Raptor (έτσι ονομάζεται, για την ώρα, ο δίσκος) θα εμφανιστεί αρχικά με χωρητικότητα 36GB, ταχύτητα περιστροφής 10.000RPM και μέσο χρόνο προσπέλασης δεδομένων που εκτιμάται περί τα 5,2msec. Σύμφωνα πάντα με τις εκτιμήσεις της κατασκευάστριας εταιρείας, το πρότυπο Serial ATA θα επιτρέψει στο δίσκο νέας γενιάς να αποδώσει περίπου 30% ταχύτερα από ένα αντίστοιχο SCSI. Αρχικά οι Raptor θα διατίθενται στη high-end επαγγελματική αγορά, καθώς η τιμή τους θα χρειαστεί λίγο χρόνο για να τους καταστήσει προσιτούς στη μέση αγορά.





Sharkoon USB 2.0 Flexi-Drive

Το τέλος των floppies!

Καλά, για τις δισκέτες 3,5 ιντσών δεν το συζητάμε! Σπάνια χρησιμοποιούνται στις μέρες μας. Ακολουθούν οι legacy floppy συσκευές, όπως τα zip και τα jazz, για να κλειστούν με τη σειρά τους στο χρονοντούλαπο της ιστορίας!

Επιτέλους, βρισκόμαστε στο σωστό δρόμο ή μάλλον στην τελική ευθεία του σωστού δρόμου για τα legacy free PCs! Ηρθε το Serial ATA, ενώ στο μεταξύ το LAN, το modem και το υποσύστημα ήχου τείνουν να ενσωματωθούν στις motherboards και το USB επικράτησε πλήρως των serial και parallel. Καιρός είναι λοιπόν να ξεφορτωθούμε και κάθε είδους δισκέτες! Τα USB Flash drives χαίρουν ιδιαίτερης εκτίμησης από κάθε λογής χρήστες PCs και όχι άδικα. Είναι μικρά, μεταφέρονται εύκολα και χρησιμοποιούνται ακόμα ευκολότερα. Μάλιστα από τη στιγμή που οι χωρητικότητες έχουν αυξηθεί και οι τιμές έχουν μειωθεί (τόσο που πλέον τα μοιράζουν ως δώρα-μπρελόκ οι εταιρείες πληροφορικής στις εκδηλώσεις που κάνουν), γίνονται ακόμα πιο χρήσιμα και ελκυστικά ακόμα και για το μέσο χρήστη. Μία εξαίσια υλοποίηση είναι αυτή της Sharkoon. Βασίζεται στο πρότυπο USB 2.0 και προσφέρει χωρητικότητα 256MB. Ο χρόνος που χρειάζεται το σύστημα για να τα αναγνώσει είναι 67 δευτερόλεπτα και για να τα γράψει 75 δευτερόλεπτα. Φυσικά, δεν απαιτούνται drivers (εκτός και αν έχετε Windows 98) για τη λειτουργία του, αφού είναι απολύτως plug & play. Στοιχίζει € 150,00 (χωρίς ΦΠΑ) και θα το βρείτε στο HAC Shop (www.hacshop.gr).



Κάθε χρήστης έχει δικαίωμα να κάνει ένα backup για αυστηρά προσωπική χρήση...
"Ε ρε, τι playlist είν' αυτή!" - "Θα καεί το πελεκούδι!"...

Radioshack Flatfoto

Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ή τηλεκάρτα;

Προσέξτε μην μπερδευτείτε και προσπαθήσετε να τηλεφωνήσετε τοποθετώντας μία φωτογραφική μηχανή αντί για τηλεκάρτα σε δημόσιο τηλέφωνο! Με τέτοια μεγέθη, τέτοια λάθη είναι πιθανά!

Αν ως παιδιά σάς άρεσε να παίζετε ρόλους κινηματογραφικών ηρώων και ο αγαπημένος σας ήρωας ήταν αυτός του υπερ-κατάσκοπου James Bond, τότε τα παιδικά όνειρά σας μπορούν να γίνουν πραγματικότητα, έστω μέχρι ενός σημείου. Πώς; Μα με αυτή την... απόλυτα κατασκοπευτική φωτογραφική μηχανή! Η Flatfoto είναι μία ιδιαίτερα μικροσκοπική, επίπεδη και λεπτή μηχανή, που όσο και αν σας φαίνεται παράξενο, κατορθώνει να ενσωματώσει φακό, μπαταρίες και μνήμη για την αποθήκευση των φωτογραφιών! Βεβαίως, οι αναλύσεις με τις οποίες μπορείτε να τραβήξετε είναι ανάλογες του μεγέθους! Μόλις 26 λήψεις, ανάλυσης 640x480, ή 101 λήψεις, ανάλυσης 320x240, χωρούν στα 8MB της μνήμης που διατίθεται. Η επικοινωνία με το PC γίνεται μέσω θύρας USB, απ' όπου γίνεται και η επαναφόρτιση της μπαταρίας της μηχανής. Δυστυχώς, το λιλιπούτειο μέγεθος δεν επέτρεψε την προσθήκη οθόνης για να μπορείτε να δείτε τις εικόνες που τραβάτε, αλλά μην τα θέλετε και όλα δικά σας! Και πού είστε, δεν πιστεύω να φαντάζεστε πως μπορείτε να συνδέσετε κάρτες μνήμης για να αυξήσετε τη χωρητικότητά της. Α-πα-πα!

■ Διατίθεται από την WinLink A.E., τηλ.: 210 5157100



SAE

Σεμινάρια περί sound design στα computer games

Ηταν πάντα όνειρό σας να συμμετάσχετε ενεργά στη δημιουργία ενός computer game; Εχετε ταλέντο στη μουσική ή στην επεξεργασία της; Αν ναι, τότε σίγουρα θα σας ενδιαφέρει η είδηση που ακολουθεί.



Η SAE - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ παρουσιάζει ένα σεμιναριακό πρόγραμμα με θέμα το sound design και τη μουσική παραγωγή στο χώρο των computer games. Το πρόγραμμα θα είναι συνολικής διάρκειας 8 ωρών και θα γίνουν αναφορές στα στοιχεία που συγκροτούν την ηχητική δομή ενός computer game. Οι διαλέξεις θα περιλαμβάνουν Game Authoring, Interactive Music and Sound Effects Mixing, Sound Design, Music Composition, Λειτουργία ενός Software House κι αρκετά άλλα ενδιαφέροντα θέματα. Θα πραγματοποιηθούν δύο 4ωρες διαλέξεις από τους κ. Κουβέλη Παναγιώτη (Chief Sound Designer & Producer - AudioFlake Designs) και κ. Μπίκο Χρήστο (Music Composer & Producer - Plasteline Records) στον εκθεσιακό χώρο της SAE (Νίκης 28 - Σύνταγμα) το διήμερο 16-17 Μαΐου 2003, 14:00 - 18:00. Το κόστος συμμετοχής ανέρχεται στα 80,00 ευρώ (50,00 ευρώ για τους σπουδαστές της SAE), ενώ θα απονεμηθούν Πιστοποιητικά Παρακολούθησης. Για περισσότερες πληροφορίες και κρατήσεις θέσεων μπορείτε να απευθυνθείτε στη SAE: τηλέφωνο: 210 3217661, fax: 210 3217641, e-mail: saegr@otenet.gr.

των Χάρη Κλάδη, Νότη Χαλκίδη



Βρισκόμαστε μόλις μερικές μέρες πριν από την έναρξη προβολής της ταινίας "The Matrix Reloaded" και η Shiny Studios έχει σχεδόν ολοκληρώσει το παιχνίδι της, ένα τρίτου προσώπου action game με θεματολογία από το Matrix!

ENTER THE



Εταιρεία	**Shiny Studios/Infogrames**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Ιούνιος 2003**

Μόλις δύο μήνες έμειναν μέχρι τη στιγμή που θα μπορέσουμε να παίξουμε το Enter the Matrix, αφού η επίσημη κυκλοφορία του αναμένεται στο τέλος Ιουνίου. Το παιχνίδι, λοιπόν, βρίσκεται στα τελικά στάδια δημιουργίας του. Όσοι, πάντως, νομίζουν πως πρόκειται για τη μεταφορά της νέας ταινίας στην οθόνη των υπολογιστών, ας το ξεχάσουν. Το Enter the Matrix είναι ένα ανεξάρτητο παιχνίδι που χρησιμοποιεί τον κόσμο και τη θεματολογία των ταινιών, ωστόσο εξελίσσεται παράλληλα και όχι σύμφωνα με το σενάριο αυτών. Θεωρώντας πως όλοι έχετε δει την πρώτη ταινία, σας αφήνω να μαντέψετε ποια θα ήταν η εξέλιξή της από το σημείο όπου τελείωσε. Πώς είπατε; Περισσότεροι "cyber" μαχητές θα πολεμούν τους agents στους εικονικούς δρό-



http://www.enterthematrixgame.com/



Στο παιχνίδι θα αναλάβετε το ρόλο ενός cyber μαχητή, που μοιάζει λες και έχει βγει από το Max Payne! Εντονο είναι το κινηματογραφικό στοιχείο, με τις slow motions, τις χορευτικές κινήσεις, τις απίστευτες μάχες με τα όπλα.



MATRIX

What is the Matrix?

μους της Νέας Υόρκης; Μπίνγκο!

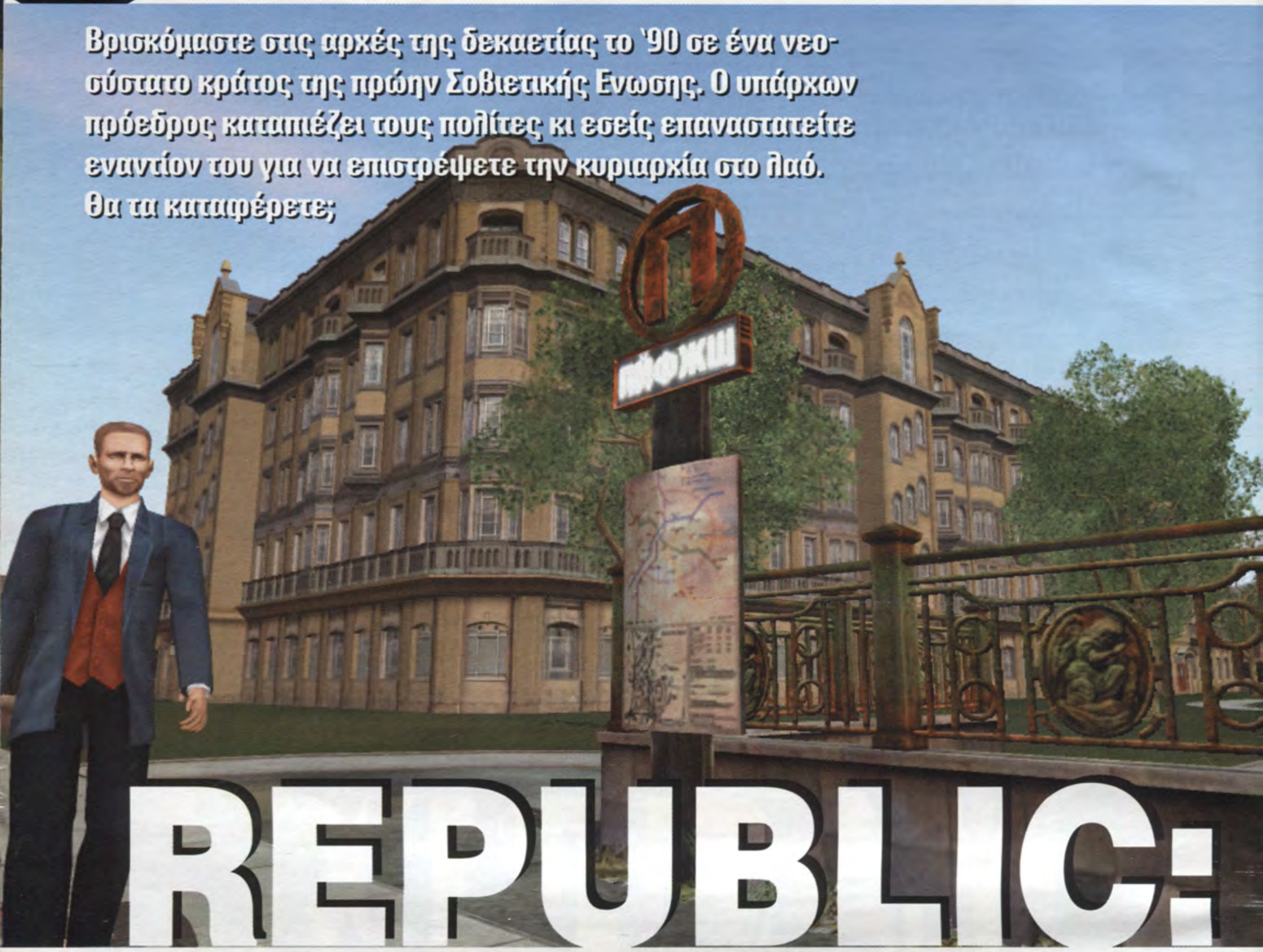
Στο παιχνίδι θα αναλάβετε το ρόλο ενός τέτοιου μαχητή, που μοιάζει λες και έχει βγει από το Max Payne! Εντονο λοιπόν είναι το κινηματογραφικό στοιχείο, με τις slow motions, τις χορευτικές κινήσεις και τις απίστευτες μάχες με τα όπλα. Μόνο που αυτή τη φορά οι κινήσεις είναι ακόμα πιο εντυπωσιακές απ' ό,τι στο Max Payne, αφού στον κόσμο του Matrix οι cyber μαχητές διαθέτουν υπερδυνάμεις! Μπορούν να κάνουν τεράστια άλματα, απίστευτα ακροβατικά και να κάμψουν το σώμα τους σε σημεία που θα προκαλούσαν πόνο ακόμα και στον πιο κίτρινο Κινέζο πρωταθλητή της ρυθμικής γυμναστικής! Βεβαίως, στις μάχες με τα όπλα θα πρέπει να προσθέσετε και τις πολεμικές ικανότητες των χαρακτήρων! Είπαμε, με ένα απλό brain implant και τρέχοντας σε emulator το International Karate +, ο Keanu είχε μάθε Kung Fu, Jujitsu, Sushi και άλλες πολεμικές τέχνες. Καιρός να τις μάθετε και εσείς! Η δράση εμπλουτίζεται και από τα οχήματα που θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Οι καταδιώξεις και το πιστολίδι με αυτοκίνητα θα σας θυμίσουν κάτι από τα Mafia και GTA3.



Θα πρέπει να έχετε υπόψη σας (έτσι, για να ενταθεί η αγωνία σας) ότι το παιχνίδι είναι απολύτως κινηματογραφικό. Χρησιμοποιήθηκαν τα αυθεντικά κινηματογραφικά σετ, τα ίδια που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία, και δεκάδες κομπάρσοι. Υπάρχουν εκατοντάδες MB με cutscenes, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα το παιχνίδι να καταλαμβάνει για την ώρα 6 CDs! Δεν θα ήταν, λοιπόν, έκπληξη αν η Infogrames (η εταιρεία που διανέμει το παιχνίδι) το κυκλοφορήσει σε DVD! Μήπως ήρθε επιτέλους η ώρα να αλλάξετε το παλιό CD-ROM σας;

Χ.Κ.

Βρισκόμαστε στις αρχές της δεκαετίας το '90 σε ένα νεοσύστατο κράτος της πρώην Σοβιετικής Ενωσης. Ο υπάρχων πρόεδρος καταπιέζει τους πολίτες κι εσείς επαναστατείτε εναντίον του για να επιστρέψετε την κυριαρχία στο λαό. Θα τα καταφέρετε;



REPUBLIC:



Εταιρεία	**Eidos/Elixir Studios**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Καλοκαίρι 2003**

Republic: The Revolution ονομάζεται ο νέος φιλόδοξος τίτλος της Elixir Studios υπό την αιγίδα της Eidos. Το παιχνίδι θα κάνει τελικά την εμφάνισή του στην παγκόσμια αγορά το καλοκαίρι ύστερα από πολλές καθυστερήσεις. Δεν είναι λίγοι αυτοί που το θεωρούν από τώρα ως παιχνίδι-σταθμό στην ιστορία των games, κάτι που διαφαίνεται και από την πολιτική της Eidos να αναβάλει πολλές φορές την ανακοίνωση της ημερομηνίας κυκλοφορίας, αποσκοπώντας σε περαιτέρω βελτιώσεις που θα φέρουν το Republic ένα βήμα πιο κοντά στην τελειότητα.

Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο strategy που μας μεταφέρει στη Novistrana, μια φανταστική ανατολικοευρωπαϊκή χώρα που προήλθε από τη διάσπαση της πάλαι πότε κραταιάς Σοβιετικής Ενωσης. Ξεκινάτε με έναν και μοναδικό πιστό ακόλουθο και μια μυστική βάση και σκοπός σας είναι η ανατροπή του υπάρχοντος προέδρου και η απελευθέρωση του



www.republictherevolution.com



Ο μεγαλύτερος δισταγμός του κοινού απέναντι στο Republic είναι η πολυπλοκότητά του, αφού, όπως παραδέχονται και οι δημιουργοί του, θα είναι κάτι που όμοιό του δεν θα έχουμε ξαναδεί!

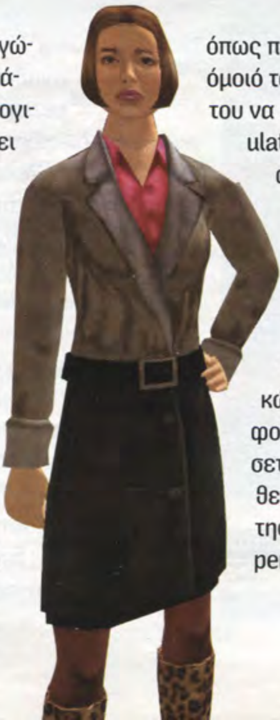
THE REVOLUTION

Επανάσταση τώρα!

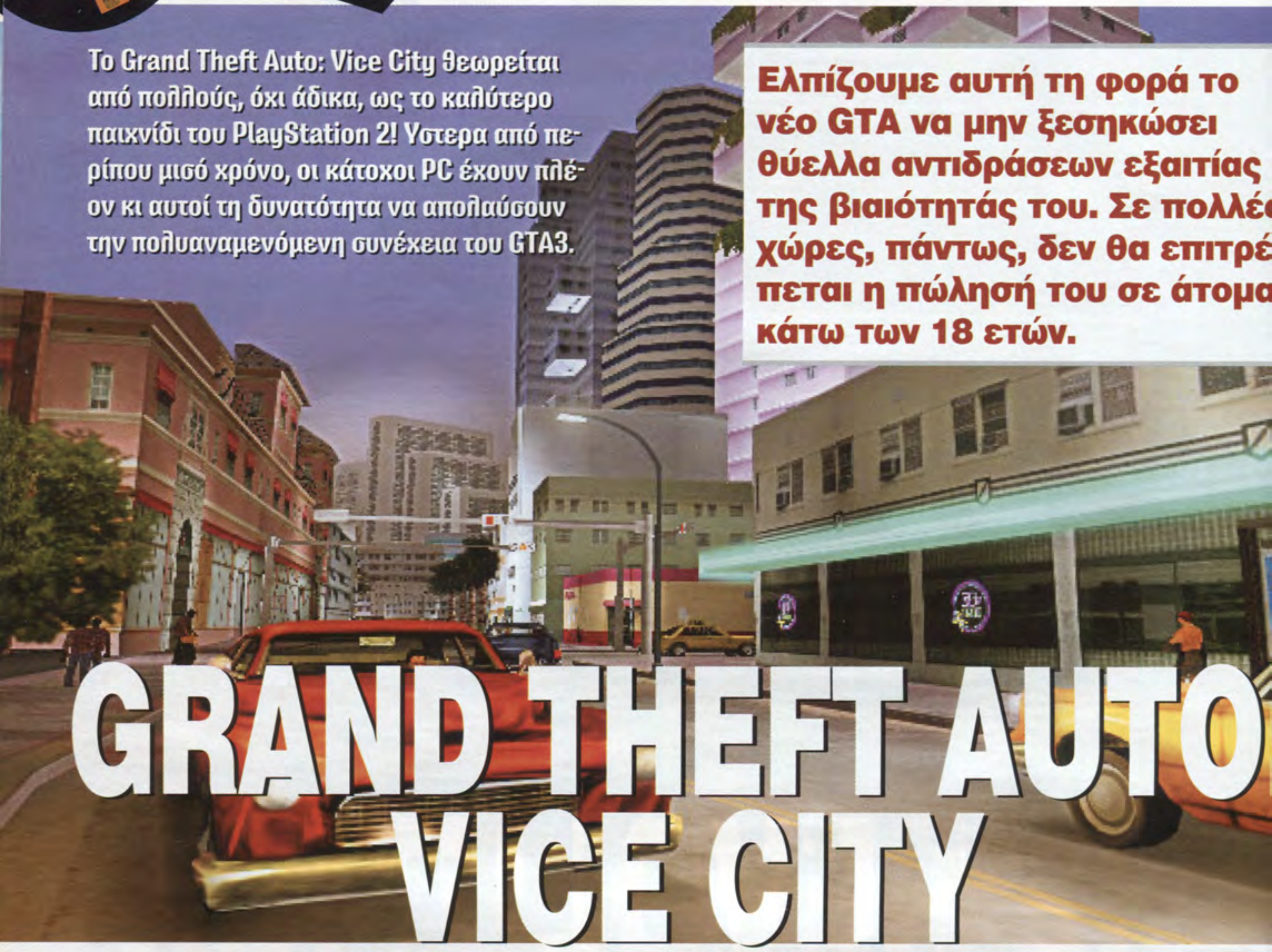
λαού της Novistrana. Εμπόδια σε αυτό τον... ευγενή αγώνα θα σταθούν οι αντίπαλες φατρίες (μπορούν να φτάσουν μέχρι τις 16, χειριζόμενες από άνθρωπο ή υπολογιστή) και, φυσικά, ο ίδιος ο πρόεδρος που δεν σκοπεύει να παραδώσει αμαχητί τη θέση του.

Τα γραφικά του τίτλου, όπως φαίνεται και από τις φωτογραφίες, κρίνονται άκρως ικανοποιητικά, ενώ καλοσχεδιασμένα είναι και τα μοντέλα των χαρακτήρων. Ο σχεδιασμός των εξωτερικών χώρων και των κτηρίων χαρακτηρίζεται από πολύ υψηλά επίπεδα λεπτομέρειας θυμίζοντας αυθεντικές πόλεις. Η Elixir Studios, μάλιστα, ισχυρίζεται πως η μηχανή που χρησιμοποιήθηκε, η "Totality", είναι ικανή να χειριστεί απεριόριστο αριθμό πολυγώνων σε πραγματικό χρόνο και να παραγάγει εξωπραγματικά οπτικά εφέ!

Ο μεγαλύτερος δισταγμός του κοινού απέναντι στο Republic, ωστόσο, είναι η πολυπλοκότητά του, αφού, όπως παραδέχονται και οι δημιουργοί του, θα είναι κάτι που όμοιό του δεν θα έχουμε ξαναδεί! Με το υβριδικό gameplay του να αντλεί αρκετά στοιχεία από το χώρο των people simulations, το παιχνίδι αναμένεται να αποκτήσει φανατικούς φίλους αλλά και εχθρούς. Ενδεικτικό της πολύ προσεγμένης δουλειάς που έχει γίνει είναι το επίσημο site της Δημοκρατίας της Novistrana (www.novis trana.com). Αν το επισκεφτείτε είμαι βέβαιος πως κι εσείς θα αρχίσετε να αμφιβάλλετε για το τι είναι εικονικό και τι αληθινό, αφού το εν λόγω site δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από αντίστοιχες σελίδες πραγματικών κρατών. Σε αυτό θα βρείτε όλες τις βασικές πληροφορίες που θα θέλατε να ξέρετε για τη χώρα, να κατεβάσετε τον εθνικό ύμνο της σε μορφή MP3, αλλά και να μάθετε όλα τα τελευταία νέα για την επισκευή του γηπέδου της τοπικής Pugachev FC (!) και να κατεβάσετε wallpapers και screensavers με το σύμβολο της χώρας!



Ν.Χ.

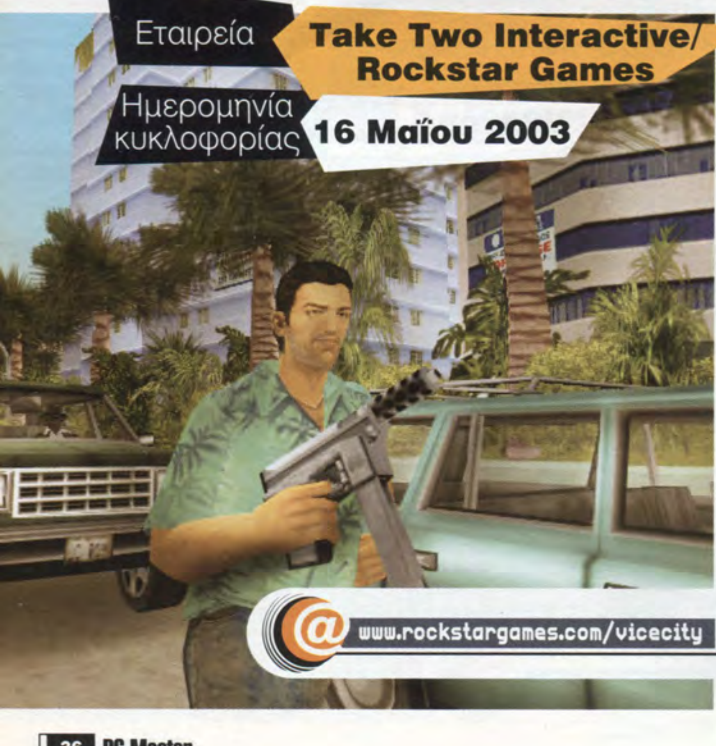


Το Grand Theft Auto: Vice City θεωρείται από πολλούς, όχι άδικα, ως το καλύτερο παιχνίδι του PlayStation 2! Ύστερα από περίπου μισό χρόνο, οι κάτοχοι PC έχουν πλέον κι αυτοί τη δυνατότητα να απολαύσουν την πολυαναμενόμενη συνέχεια του GTA3.

Ελπίζουμε αυτή τη φορά το νέο GTA να μην ξεσηκώσει θύελλα αντιδράσεων εξαιτίας της βιαιότητάς του. Σε πολλές χώρες, πάντως, δεν θα επιτρέπεται η πώλησή του σε άτομα κάτω των 18 ετών.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Living in the city!



Εταιρεία	**Take Two Interactive/ Rockstar Games**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**16 Μαΐου 2003**

www.rockstargames.com/vicecity

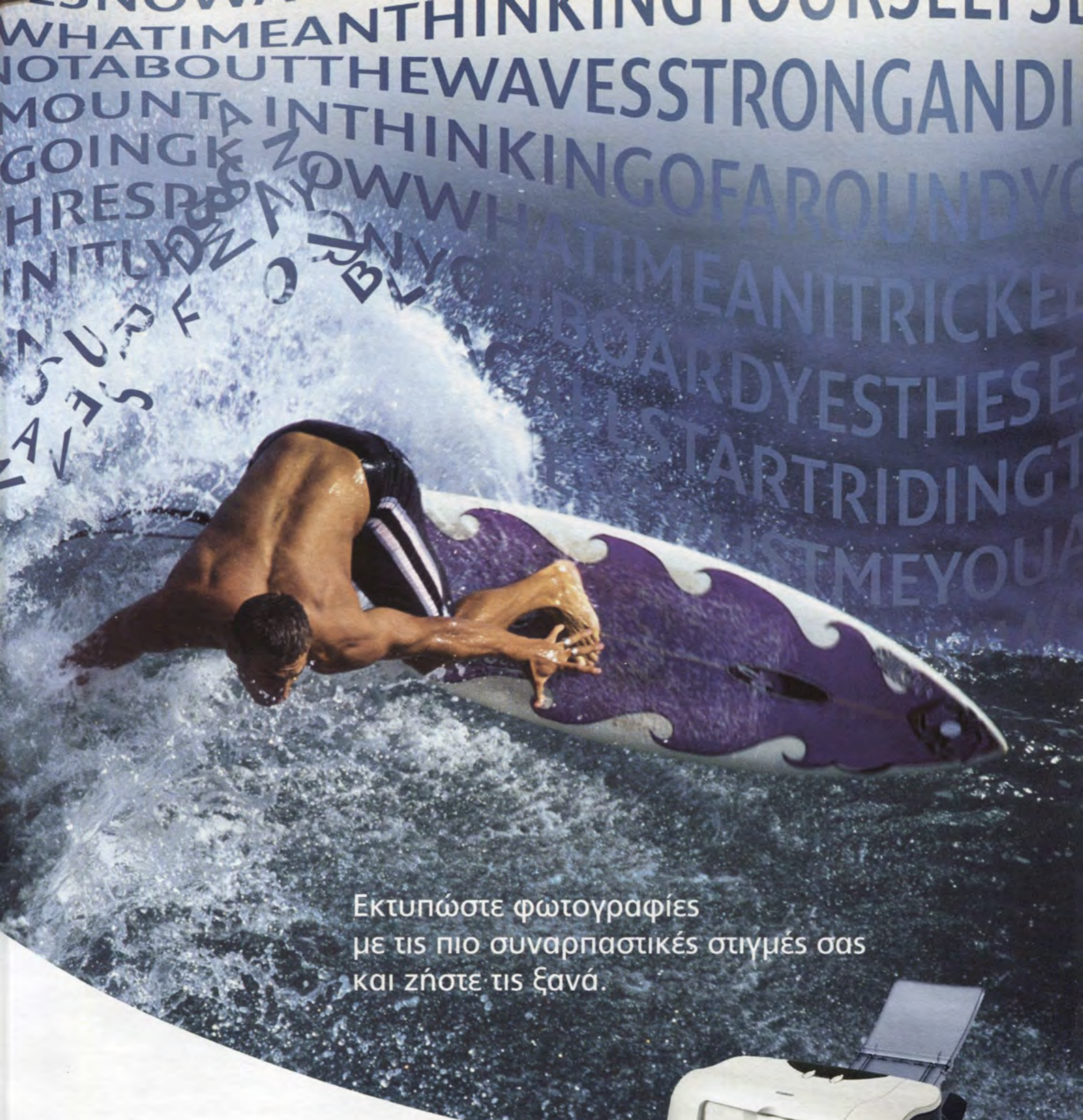
Στο Grand Theft Auto: Vice City αναλαμβάνετε το ρόλο του πρώην κατάδικου Tommy Vercetti. Έπειτα από τις δεκαπενταετείς... διακοπές σας στις φυλακές υψίστης ασφαλείας της Liberty City, το παλιό αφεντικό σας Sonny Forelli σας αναθέτει μια νέα αποστολή. Αυτή τη φορά θα τεθείτε αντιμέτωποι με συμμορίες μοτοσυκλετιστών, Κουβανούς γκάνγκστερ και διεφθαρμένους πολιτικούς στην κοσμοπολίτικη Vice City. Οι αποστολές που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας διαφοροποιούνται αρκετά και δεν πρόκειται να σας κουράσουν σε κανένα σημείο. Στο μενού σας συγκαταλέγονται δολοφονίες, καταδιώξεις αυτοκινήτων, προστασία άλλων χαρακτήρων και άλλες παρόμοιες... αγαθοεργίες!

Μεγάλη ποικιλία θα συναντήσετε στα οχήματα που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ανεξάρτητα από το αν είστε λάτρεις της ταχύτητας ή της πολυτέλειας, δεν πρόκειται να μείνετε παραπονεμένοι. Γρήγορα σπορ αυτοκίνητα, μηχανές, ελικόπτερα, σκάφη, ακόμα και ένα golf buggy (!) είναι μερικά μόνο από τα μέσα μεταφοράς του Vice City.

Ελπίζουμε αυτή τη φορά το νέο GTA να μην ξεσηκώσει θύελλα αντιδράσεων εξαιτίας της βιαιότητάς του. Σε πολλές χώρες, πάντως, δεν θα επιτρέπεται η πώλησή του σε άτομα κάτω των 18 ετών.

Ν.Χ.




Εκτυπώστε φωτογραφίες
με τις πιο συναρπαστικές στιγμές σας
και ζήστε τις ξανά.



Adventure & RPG Update

Η αναγέννηση των adventures
Πολλά & σημαντικά τα νέα παιχνίδια

Απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα, όπως το 2002 ήταν η χρονιά των RPGs, έτσι το 2003 φαίνεται πως θα είναι η χρονιά των adventures. Πολλές και εξαιρετικά ενδιαφέρουσες οι αναμενόμενες κυκλοφορίες στο χώρο, ενώ όλοι ελπίζουμε ότι το φαινόμενο αυτό θα έχει και συνέχεια.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



TIME GUARD ΤΩΝ ZIMA SOFTWARE - GOT GAME ENTERTAINMENT

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Ξεκινάμε με τα καλύτερα νέα. Σημειώστε λοιπόν μερικά από τα εξαιρετικά adventures που περιμένουμε το επόμενο διάστημα:

- **Time Guard (Zima)** - Το αμέσως επόμενο διάστημα.
- **Runaway (Pendulo)** - Μέσα στον Μάιο
- **Midnight Nowhere (Saturn+)** - Το δεύτερο τέταρτο του 2003
- **Dark Fall II (XXv Prod.)** - Το δεύτερο τέταρτο του 2003
- **Broken Sword 3 (Revolution)** - Στις 10 Οκτωβρίου 2003
- **Syberia II (Microids)** - Τον Οκτώβριο του 2003
- **Sam & Max 2 (LucasArts)** - Το 2004
- **Full Throttle 2 (LucasArts)** - Το 2004
- **Longest Journey 2 (Funcom)** - Το 2005
- **The Black Mirror (Unknown Identity)** - Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη

Δεν σταματάμε όμως εδώ. Σημειώστε λοιπόν μερικές ημερομηνίες των παιχνιδιών που πρόκειται να κυκλοφορήσει η The Adventure Company στο άμεσο διάστημα:

- **Curse of Atlantis: Thorgal** - 12 Μαρτίου
- **Salammbo** - 22 Απριλίου
- **The Crystal Key 2** - Φθινόπωρο 2003
- **Traitors Gate 2** - Φθινόπωρο 2003
- **Schizm 2** - Φθινόπωρο 2003
- **Egypt 3** - Φθινόπωρο 2003

Οταν διαβάζετε αυτό το τεύχος κανονικά πρέπει να έχει κυκλοφορήσει και στην Ελλάδα το Post Mortem (ήταν να κυκλοφορήσει τον Μάρτιο), ενώ είναι άγνωστο πότε θα κυκλοφορήσει το Riddle of the Sphinx 2, το οποίο ήδη κυκλοφόρησε στις ΗΠΑ. Εμείς, πάντως, παρουσιάσαμε εγκαίρως το Post Mortem και περιμένουμε να έρθει στα χέρια μας και το The Omega Stone: Riddle of the Sphinx II.

ΙΟΥΛΙΟΣ ΒΕΡΝ ΚΑΙ... ΣΕΡΛΟΚ ΧΟΛΜΣ!

Η Frogwares ανακοίνωσε ότι εκτός από το JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH, ετοιμάζει και ένα νέο adventure βασισμένο στο μυθιστόρημα του Ιουλίου Βερν AROUND THE WORLD IN EIGHTY DAYS. Λίγες μέρες μάλιστα αργότερα ανακοίνωσαν ότι ξεκίνησαν και ένα sequel του Sherlock Holmes mystery game THE MYSTERY OF THE MUMMY, το οποίο κυκλοφόρησε και παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό. Η συνέχειά του θα έχει τον τίτλο SHERLOCK HOLMES: CASE OF SHERRINGFORD HALL και θα μπορείς να παίζεις τον Holmes αλλά και τον Dr Watson.

Το Journey to the Center of the Earth αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο του 2003, ενώ τα Around the World in Eighty Days και το New adventures of Sherlock Holmes: Case of Sherringford Hall θα κυκλοφορήσουν

στις αρχές του 2004. Τα παιχνίδια θα χρησιμοποιούν μία τελείως διαφορετική system engine από αυτήν του Mystery of the Mummy και θα περιέχουν έναν συνδυασμό pre-rendered backgrounds με 3D characters που θα μοιάζουν με τους αντίστοιχους του Syberia.

Στο SHERLOCK HOLMES: CASE OF SHERRINGFORD HALL βρισκόμαστε στον Μάιο του 1897 και ο Sherlock Holmes με τον Dr Watson καταφτάνουν στο Sherringford Hall για μία δεξίωση που οργανώνει ο μεγιστάνας των οικοδομικών και βιομηχανικών κατασκευών Sir Melvyn Bromsby. Η δεξίωση αφορούσε στο καλωσόρισμα της κόρης του, Lavinia, που μόλις επέστρεψε στην Αγγλία. Ο Sherlock Holmes ήρθε κυρίως για την περίφημη τραγουδίστρια, Gallia, που θα έδινε ένα κονσέρτο. Φήμες θέλουν τον Sir Bromsby να κάνει μία βαρυσήμαντη ανακοίνωση κατά τη διάρκεια της δεξίωσης. Στις 11:00 το βράδυ ο Sir Bromsby εμφανίζεται συνοδευόμενος από το "δεξί του χέρι", τον Hermann Grimble, και ενώ ξεκινά να καλωσορίζει τους καλεσμένους, πέφτει στο πάτωμα ενώ αίμα φαίνεται στο μέρος της καρδιάς του. Αμέσως αναλαμβάνεις δράση και τα πρώτα ερωτήματα στα οποία πρέπει να απαντήσεις είναι: Γιατί ο Sir Bromsby ήταν τόσο ανήσυχος πριν να αρχίσει η δεξίωση; Η νεαρή Lavinia Bromsby είναι τόσο αθώα όσο δείχνει; Ποιος και τι προσπάθησε να κρύψει με αυτήν τη δολοφονία; Στις έρευνές σου θα πρέπει να έρθεις σε επαφή με περίπου 20 διαφορετικούς χαρακτήρες.

Στο JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH είσαι η Ariane, μία νέα φωτογράφος που δουλεύει για ένα μεγάλο περιοδικό που ασχολείται με τα ταξίδια. Καθώς παίρνεις φωτογραφίες ενός ελικοπτέρου της Ισλανδίας, ένα πολύ δυνατό κύμα αέρα χτυπά το ελικόπτερο καθώς πετά πάνω από ένα ηφαίστειο και συντρίβεται, ενώ εσύ πέφτεις στον κρατήρα του, λίγο πιο μακριά από το ελικόπτερο. Κατρακυλάς στον κρατήρα και πέφτεις μέσα από ένα άνοιγμά του σε έναν χείμαρρο, ο οποίος σε μεταφέρει σε μία υπόγεια παραλία. Ναι, βρίσκεσαι στο κέντρο της Γης.

Η Frogwares ανακοίνωσε ότι εκτός από το JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH, ετοιμάζει και ένα νέο adventure βασισμένο στο μυθιστόρημα του Ιουλίου Βερν AROUND THE WORLD IN EIGHTY DAYS.

Σύντομα θα ανακαλύψεις δύο χαμένους πολιτισμούς, έναν πολύ ανεπτυγμένο και έναν που παλεύει να επιβιώσει. Φυσικά, το κέντρο της Γης κρύβει ένα τρομερό μυστικό...

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 4 κόσμους στην επιφάνεια της Γης και 4 κάτω από αυτήν. Ο περιβάλλων κόσμος του θα περιέχει γίγαντες, δεινόσαυρους, μαμούθ, γιγαντιαία μανιτάρια και άλλα.

ΚΙ ΑΛΛΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ ΓΙΑ ΤΟ LONGEST JOURNEY

Δεν προλάβαμε να πανηγυρίσουμε την αναγγελία της προετοιμασίας του THE LONGEST JOURNEY 2 και η Funcom βάλθηκε να μας τρελάνει. Ο δημιουργός του παιχνιδιού στις 21 Μαρτίου καταχώρισε στην προσωπική σελίδα του την "είδηση" ότι η Funcom έχει σχεδιάσει δύο συνέχειες στο πρωτότυπο, με άλλα λόγια έχει σχεδιάσει το The Longest Journey 2, αλλά έχει βάλει στα σκαριά και το THE LONGEST JOURNEY 3!

Εγώ τι άλλο να πω; Μακάρι να είναι αλήθεια.

THE OMEGA STONE

Ένα από τα πιο αναμενόμενα adventures είναι σίγουρα το THE OMEGA STONE: RIDDLE OF THE SPHINX II από την Omni Adventures. Ο δημιουργός του Jeff Tobler, σε ένα real time chat με επισκέπτες του Just Adventure Internet Site, ανάμεσα στ' άλλα επισήμανε και τα εξής:

1. Το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλο σε διάρκεια δράσης και περιέχει από εύκολους μέχρι ιδιαίτερα περίπλοκους γρίφους. Δεν μπορεί όμως να πει πόσο χρόνο θα χρειαστεί ένας μέσος παίκτης για να το τελειώσει, μια και ορισμένοι γρίφοι είναι, κατά τη γνώμη του, δύσκολοι, αλλά κάποιος άλλος μπορεί να τους λύσει σχετικά εύκολα και το αντίστροφο.

2. Απ' όλες τις τοποθεσίες που περιγράφονται στο παιχνίδι, επισκέφτηκαν μόνο το Chichen Itza, το Yucatan και όλα τα μεγάλα sites των Mayans, ώστε να καταγράψουν όσο περισσότερες πληροφορίες μπορούσαν. Για τους υπόλοιπους χώρους άντλησαν τις πληροφορίες τους από το Internet, όπου υπάρχει τεράστια βιβλιογραφία για όλα αυτά.

3. Το Stonehenge παρουσιάζεται ακριβώς όπως είναι στην πραγματικότητα, ακόμη και λεπτομέρειες όπως ο υπόγειος διάδρομος που οδηγεί στο κτήριο που είναι στην άλλη πλευρά. (Σημείωση: Αγνοούσα πλήρως ότι στο Stonehenge υπάρχει κάτι τέτοιο. Μου φαίνεται ότι πρέπει να διαβάσω περισσότερο...)



TIME GUARD ΤΩΝ ZIMA SOFTWARE - GOT GAME ENTERTAINMENT



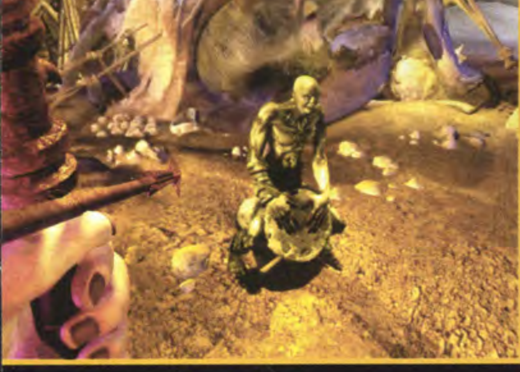
Adventure & RPG Update

SALAMMBO: PERIL IN CARTHAGE ΤΩΝ THE ADVENTURE COMPANY - DREAMCATCHER









4. Τα στοιχεία που εμπνέουν αυτόν και τη σύντροφό του Karen όταν γράφουν ένα adventure game είναι η αγάπη τους για την αρχαιολογία, αλλά και τα μυστήρια που είναι συνυφασμένα με την αρχαιολογική έρευνα. Ολα ξεκίνησαν όταν είδαν στην τηλεόραση ένα εκπληκτικό ντοκιμαντέρ για την αρχαία Αίγυπτο. Αμέσως αποφάσισαν να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι με το θέμα αυτό, το οποίο όμως να βασίζεται σε υπαρκτές θεωρίες.

5. Ηδη έχει ξεκινήσει να εργάζεται σ' ένα καινούριο adventure, αλλά δεν του επιτρέπεται να δώσει ακόμη καμία πληροφορία γι' αυτό.

Εχω αναφερθεί και σε προηγούμενα τεύχη στο The Omega Stone. Το παιχνίδι εξελίσσεται το 2012. Είναι η χρονιά που, σύμφωνα με το ημερολόγιο και τις μετρήσεις των Mayans, θα έρθει το τέλος του κόσμου. Ολα ξεκινούν από μία προσπάθεια να μετατραπεί το Stonehenge σ' ένα θεματικό πάρκο. Φυσικά, ο Sir Gil Blythe Geoffreys είναι ο κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού. Τα γραφικά του είναι πολύ καλύτερα από αυτά του πρώτου της σειράς, ενώ ελέγχεται εξ ολοκλήρου με το mouse. Το παιχνίδι απαιτεί έναν Pentium 2 στα 300MHz, με 64MB RAM, 12x CD-ROM, 16MB DirectX συμβατή κάρτα γραφικών και θα τρέχει σ' όλα τα λειτουργικά, εκτός από τα NT. Τέλος, σημειώστε ότι το παιχνίδι καταλαμβάνει 4 CDs!

Το καλύτερο όμως σχετικά με το παιχνίδι το άφησα για το τέλος. Το φινάλε του εξελίσσεται στη Σαντορίνη, όπου θα μάθουμε μία ενδιαφέρουσα θεωρία σχετικά με το ποιοι ήταν οι κάτοικοι της Ατλαντίδας, θεωρία που προέρχεται από τον μεγάλο Αμερικανό Edgar Cayce!

ΔΩΡΕΑΝ ΤΟ LURE OF THE TEMPTRESS!

Ποιοι από σας δεν ξέρετε το LURE OF THE TEMPTRESS της Revolution; Οσοι δεν το ξέρετε, το επόμενο τεύχος θα το αγοράσετε παρέα με τον κηδεμόνα σας, ανεξαρτήτως της ηλικίας σας (ακόμη κι αν είστε 38 δηλαδή...).

Το Lure of the Temptress είναι το πρώτο παιχνίδι της Revolution (το 1989) και όσοι διαβάζετε τ' άρθρα μου πρέπει αν ξέρετε ότι το θεωρώ ως ένα από τα καλύτερα και πιο επαναστατικά adventures που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Η μεγάλη καινοτομία του ήταν ότι χειριζόσουν εκτός από το χαρακτήρα σου και έναν άλλον, τον Ratpouch, ενώ η κοινή δράση και των δύο σε μερικά σημεία είναι απαραίτητη. Το μεγαλύτερο μειονέκτημά του αφορούσε στο ότι ήταν μικρό σε διάρκεια δράσης. Εγώ το έχω παίξει στον Atari ST (όπου ήταν εξαιρετικό), δεν ξέρω όμως πώς φαίνονται τα γραφικά του στα PCs.

Η χαρμόσυνη είδηση είναι ότι η Revolution αποφάσισε να το δώσει ελεύθερα στο κοινό. Οποιος ενδιαφέρεται, μπορεί να πάει στη διεύθυνση http://www.revgames.com/_display.php?id=10 και να το κατεβάσει. Το zip αρχείο έχει μέγεθος μόλις 1,3MB... Αθάνατη εποχή με τις δισκέτες σου!

Μόλις το ξεκινήσετε, μετακινήστε τον κέρσορα στο menu στο πάνω μέρος της οθόνης και κάντε Restart the game. Ετσι θα ξεπεράσετε το copy protection system του παιχνιδιού.

ΛΙΦΤΙΝΓΚ ΣΤΟΝ... ΔΡΑΚΟΥΛΑ!

Αλλη μία ματιά στο παρελθόν, με σύγχρονο "λίφτινγκ". Ο λόγος για το περιβόητο DRACULA UNLEASHED (Redux), που κυκλοφόρησε από την Infinite Ventures σε ειδική DVD επανέκδοση. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει από τη Viacom σε CD format (μόλις είχε τότε ξεκινήσει) και είχε κάνει τεράστια αίσθηση.

Το adventure αποτελείται από μία σειρά FMV (Full Motion Videos) σε σχεδόν πραγματικό χρόνο. Υπάρχει κύκλος ωρών και ημερών και, φυσικά, πρέπει να σταματήσεις τον Δράκουλα. Το πρωτότυπο παιχνίδι έχει παρουσιαστεί παλαιότερα στο περιοδικό, τότε που έβγαινε το ειδικό ένθετο "PC Games". Περιμένω με αγωνία να δω την καινούρια DVD έκδοση η οποία προσφέρει, φυσικά, full screen γραφικά.

Ημουν ο πρώτος που είχε καταγράψει τη λύση του στο Internet, η οποία υπάρχει ακόμη σε διάφορα sites. Αν θυμάμαι καλά, το παιχνίδι είχε απασχολήσει αρκετά και τον Γιάννη Πατρίκο.

ΤΡΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ PATCHES

Για όσους ενδιαφέρονται έχουν κυκλοφορήσει τρία σημαντικά patches:

- Για το **POST MORTEM** που κυκλοφόρησε στις 7 Απριλίου. Μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.mi

croids.com/french/techpostmortem.htm

◄ Για το **CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION** της Ubi Soft και είναι η έκδοση 1.101. Αυτό μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.gamershell.com/download_1783.shtml

◄ Για το **THE OMEGA STONE** και διορθώνει διάφορα crashes στα Windows 2000, αλλά και άλλα προβλήματα στα υπόλοιπα λειτουργικά. Αυτό μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.gamershell.com/download_1787.shtml

> Η Tierra Entertainment μόλις κυκλοφόρησε την έκδοση 2.0 του εξαιρετικού KING's QUEST 2: ROMANCING THE STONES, που είναι βασισμένη στο πρωτότυπο κλασικό παιχνίδι της Roberta Williams.

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ KING'S QUEST 2 REMAKE

Η Tierra Entertainment μόλις κυκλοφόρησε την έκδοση 2.0 του εξαιρετικού KING's QUEST 2: ROMANCING THE STONES, που είναι βασισμένη στο πρωτότυπο κλασικό παιχνίδι της Roberta Williams, ιδρύτριας της Sierra. Αυτή η νέα έκδοση διορθώνει διάφορα bugs, υποστηρίζει ομιλία (speech), ενώ προτείνει και εναλλακτικές λύσεις σε μερικούς γρίφους.

Το παιχνίδι είναι 43MB, η μουσική του 60MB και το speech pack που μόλις κυκλοφόρησε 30MB. Εύχομαι να τα κατεβάσει όλα το περιοδικό και να βάλει αυτή τη νέα, πλήρη έκδοση στο επόμενο DVD του.

Σημειώστε ότι η ομιλία του παιχνιδιού, που μόλις κυκλοφόρησε, μπορεί να εγκατασταθεί μόνο στη νέα αυτή 2.0 έκδοσή του.

TIME GUARD

Η Got Game Entertainment τείνει να κερδίσει μία ξεχωριστή θέση στην καρδιά των adventurers, παράλληλα με τις Dreamcatcher, Microids, Arxel Tribe, Wanadoo Edition κ.ά. Η εταιρεία ανακοίνωσε την κυκλοφορία στις ΗΠΑ και την Ευρώπη του Polda 4 της τσεχικής εταιρείας Zima Software, με τον τίτλο TIME GUARD.

Το Time Guard είναι το τέταρτο adventure που κυκλοφορεί η τσεχική εταιρεία. Η σειρά ακολουθεί τις περιπέτειες του Pankrac, ενός πρώην αστυνομικού που έγινε ιδιωτικός ντετέκτιβ. Ο Pankrac προσπαθεί να λύσει μία υπόθεση τεράστιας ιστορικής σημασίας, καθώς ταξιδεύει στο χρόνο προσπαθώντας να σταματήσει μερικούς "διαβολικούς" Ρώσους που επιχειρούν να αλλάξουν το μέλλον. Το Time Guard διαδραματίζεται σε διάφορες τοποθεσίες, από τη Γαλλία του 18ου αιώνα μέχρι το μέλλον όπου η επανενωμένη Σοβιετική Ενωση κυριαρχεί στον κόσμο.

Το παιχνίδι στηρίζεται σ' ένα point & click interface, που είναι αρκετά λειτουργικό. Το πιο δυνατό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το σενάριό του, αλλά και το χιούμορ που το διαπερνά σε όλα τα σημεία του.

ΕΝΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΑΠΟ ΤΗΝ... ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ!

Από την αυστραλιανή Twilight Software έρχεται ένα νέο adventure, το THE SYDNEY MYSTERY. Ο θείος Fred είναι ένας ιδιωτικός ντετέκτιβ που έχει συνταξιοδοτηθεί. Εσύ είσαι η ανιψιά του, που μόλις επέστρεψες στο Sydney και βρίσκεις ένα μήνυμα στον τηλεφωνητή σου. Πηγαίνεις στο σπίτι του θείου σου και διαπιστώνεις ότι όχι μόνο τον έχουν απαγάγει, αλλά και η αστυνομία έχει σφραγίσει το σπίτι του.

Παραβιάζεις το σφραγισμένο σπίτι του θείου σου και αρχίζεις να ψάχνεις για στοιχεία που θα σε βοηθήσουν να καταλάβεις τι έχει συμβεί. Κατά τη διάρκεια των ερευνών σου θα περάσεις από μία σειρά φημισμένων τοποθεσιών του Sydney, όπως το λιμάνι, η Οπερα κ.ά. Θα έρθεις σε επαφή με δέκα διαφορετικούς ανθρώπους και οι συνομιλίες σας αποτυπώνονται μέσω interactive full motion video (FMV). Ολοι αυτοί οι άνθρωποι ήταν συνδεδεμένοι με τον ένα ή τον άλλο τρόπο με το θείο σου και θα προσπαθήσουν να σε βοηθήσουν να λύσεις την υπόθεση της απαγωγής του. Κατά τη διάρκεια των ερευνών σου θα ανακαλύψεις ότι ο θείος σου ερευνούσε μία σειρά βομβιστικών ενεργειών που είχαν λάβει χώρα λίγο καιρό πριν.



THE SYDNEY MYSTERY ΤΗΣ TWILIGHT SOFTWARE

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.twilightsoftware.com/sydneymystery/

SALAMMBO

Από τους δημιουργούς του Atlantis 3 έρχεται ένα νέο adventure game, το SALAMMBO: PERIL IN CARTHAGE, το οποίο ετοιμάζεται από την ίδια την Dreamcatcher για να κυκλοφορήσει στα τέλη Απριλίου - αρχές Μαΐου, αν όλα πάνε καλά φυσικά. Σημειώστε ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε πρώτα στη Γερμανία και ότι αρχικά το επεξεργαζόταν η Cryo, για να το πάρει τελικά η The Adventure Company - Dreamcatcher.

Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από το ιστορικό μυθιστόρημα του Gustave Flaubert και εξιστορεί την ιστορία του πολέμου ενάντια στην Καρθαγένη, το 624 π.Χ. Εσύ χειρίζεσαι τον Spendius, έναν σκλάβο που κατάφερε να ελευθερωθεί, ο οποίος, αν και ξεκίνησε προσπαθώντας να γίνει στρατιώτης, τελικά έγινε στρατηγός.

Η Salammbo είναι η κόρη του διοικητή της Καρθαγένης. Ερωτεύεται παράφορα τον αρχηγό των επαναστατών - "ανταρτών" Matho και με αντάλλαγμα να μεταφέρει ένα μήνυμα σ' αυτόν, η Salammbo υπόσχεται στον Spendius να τον ελευθερώσει. Αν και γενικά το παιχνίδι είναι βασισμένο σε πραγματικά γεγονότα, η Salammbo δεν υπήρξε ποτέ.

Οι γρίφοι φαίνεται να είναι πολύ καλά "δεμένοι" με τη βασική ιστορία του παιχνιδιού. Εχει ενδιαφέρον να δεις πώς κατάφεραν να παρουσιάσουν σημαντικές μάχες μέσα από γρίφους. Playable demo του παιχνιδιού θα βρείτε στο DVD μας αυτού του μήνα.

Strategy HQ



του Αγγελου "Cthulhu" Κυρίτση
strategyhq@compupress.gr

Τις προάλλες υπέπεσε στην αντίληψή μου μια διαφήμιση στην τηλεόραση και σε διαφημιστικές πινακίδες που μου θύμισε πολύ έντονα κάτι από το δικό μας χώρο των strategy games. Το κύριο χαρακτηριστικό της διαφήμισης του Nissan Micra λοιπόν (γιατί περί αυτού ο λόγος) ήταν πως τα συστατικά του προϊόντος συνδυάζονταν ανά δύο μεταξύ τους, δημιουργώντας μια νέα σύνθετη λέξη, π.χ. ζουμερό + νόστιμο = ζούστιμο. Δεν σας θυμίζει αυτό κάτι από Impossible Creatures, όπου ο συνδυασμός Elephant+Gorilla ονομάζεται αυτόματα Elerilla; Αραγε μιμήθηκε η ζωή την τέχνη ή απλώς το δημιουργικό τμήμα της Microsoft είχε την ίδια έμπνευση με την υπεύθυνη διαφημιστική εταιρεία; Ισως να μην το μάθουμε ποτέ, όμως δεν παύει να είναι αστείο!

Σκεπτόμενος τις προάλλες πόσα strategy games έχουν περάσει από τα χέρια μου, ανάμεσα στα οποία αριστουργήματα όπως οι σειρές Command & Conquer, Age of the Empires/Mythology, Warcraft, αλλά και απογοητευτικότατα δείγματα παιχνιδιών, όπως το Sudden Strike II και το American Conquest, αναρωτήθηκα τι είναι αυτό που κάνει ένα strategy game πραγματικά καλό. Ωστόσο, δεν υπάρχει εύκολη απάντηση στο ερώτημα αυτό. Κάποιοι προτιμούν τα Real Time Strategy, άλλοι τα turn based. Ορισμένοι δίνουν μεγαλύτερη βαρύτητα στα 3D γραφικά και στον πολυκάναλο ήχο, χωρίς να ενδιαφέρονται για την υπόθεση, ενώ άλλοι προτιμούν να υπάρχει ένα επαρκές σεναριακό υπόβαθρο, ακόμα και αν τα γραφικά δεν είναι τελευταίας τεχνολογίας. Το μόνο σίγουρο, πάντως, είναι ότι εμείς οι χρήστες είμαστε καταλληλότεροι για να απαριθμήσουμε τα χαρακτηριστικά ενός εξαιρετικού game από πολλούς σχεδιαστές παιχνιδιών.

Ετσι, αποφάσισα να χρησιμοποιήσω την εμπειρία μου και, όπως κάποια ανδρικά περιοδικά περιγράφουν την τέλεια γυναίκα, να περιγράψω κι εγώ το τέλειο strategy game, δανειζόμενος στοιχεία από τα καλύτερα παιχνίδια της συλλογής μου. Εχετε, βέβαια, υπόψη πως πρόκειται για προσωπικές επιλογές.

Ξεκινώντας λοιπόν την περιγραφή του τέλειου strategy, αρχίζω από το στρατό. Κάθε παράταξη οφείλει να έχει φανερά διαφορετικές μονάδες και όχι τις ίδιες με διαφορετικό σχήμα και χρώμα. Επίσης πολύ καλό θα ήταν ο παίκτης να έχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει από το μηδέν τις δικές του μονάδες, εάν το επιθυμεί, όπως στο Impossible Creatures.

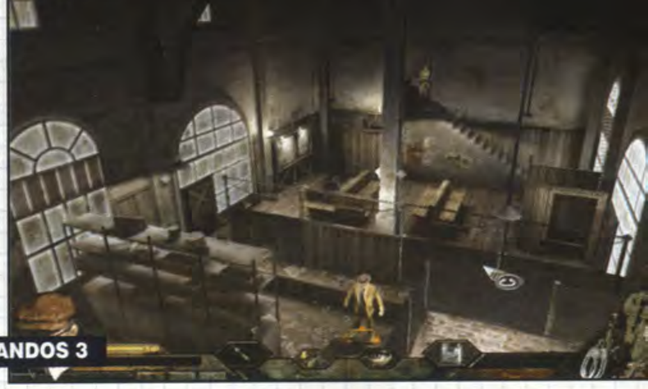
Η δράση προτιμώ να είναι real time και όχι turn based. Αμφότερες οι τεχνοτροπίες έχουν τα υπέρ και τα κατά τους, όμως προτιμώ το ρεαλισμό της μάχης σε πραγματικό χρόνο από το να μετράω και να υπολογίζω τα βήματα και τις κινήσεις που μου απομένουν. Επιφυλάσσομαι βέβαια μέχρι να δω τα υβρίδια turn based-real time που έχουν ανακοινωθεί για το μέλλον, όπως το Rise of Nations ή το Warlords IV.

Φυσικά, θέλω ένα ολοκληρωμένο σενάριο να πλαισιώνει τη δράση. Εχει μ[...] γαλύτερο ενδιαφέρον αντί να διαβάζο[...] με την ιστορία του παιχνιδιού στο manu[...] και μετά απλώς να σκοτώνουμε ανεγκ[...] φαλα τον αντίπαλο, να υπάρχει μια υπό[...] θεση σε πλήρη αλληλεπίδραση με το π[...] χνίδι. Τίποτα να μην είναι απολύτως σί[...] γουρο, οι εχθροί να γίνονται σύμμαχοι

Καθυστερημένο patch

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω τη λογική των εταιρειών παραγωγής παιχνιδιών. Την Παρασκευή 14 Μαρτίο[υ] βγήκε το πρώτο update για το Myth II: Soulblighter! Το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν σχεδόν abandonware, καθώς είνα[ι] παμπάλαιο (τουλάχιστον με τα μέτρα και σταθμά του κόσμου των υπολογιστών), ενώ έχει ήδη εδώ και πολύ καιρό κυκλοφορήσει το Myth III. Δεν πιστεύω ότι το κάλλιο αργά παρά ποτέ ισχύει στη συγκεκριμένη περίπτωση...





COMMANDOS 3





IMPOSSIBLE CREATURES

και οι σύμμαχοι εχθροί, έκτακτα περιστατικά να καλούν για άμεση επέμβαση και γρήγορη σκέψη και γενικά η πλοκή να μας προκαλεί να συνεχίσουμε για να δούμε το τι θα συμβεί παρακάτω. Χαρακτηριστικά δείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το Starcraft και το Haegemonia.

Η δυσκολία και η A.I. του παιχνιδιού οφείλουν να εμπεριέχουν κάποια λογική. Μου έχουν τύχει παιχνίδια που στο δυσκολότερο setting τελειώνουν μέσα σε λίγες μέρες, ενώ άλλα, αν και είναι ρυθμισμένα στο εύκολο, είναι σαδιστικά δύσκολα. Ισορροπία είναι η λέξη-κλειδί σε αυτή την περίπτωση. Η τεχνητή νοημοσύνη του αντιπάλου πρέπει να προσφέρει το κατάλληλο επίπεδο πρόκλησης, αντιδρώντας με αληθοφάνεια στις δικές μας κινήσεις. Επίσης πολύ σημαντική είναι η A.I. των δικών μας μονάδων, γιατί μου έχουν τύχει στρατιώτες που πέφτουν ο ένας επάνω στον άλλο και τελικά ξεκινάνε μόνο οι μισοί από τους επιλεγμένους, ενώ οι χωρικοί μπορεί να πεθάνουν της πείνας την ώρα που μαζεύουν φαγητό (και τα δύο συμβαίνουν στο American Conquest). Παράδειγμα προς μίμηση σε αυτό τον τομέα είναι το Praetorians.

Για να ολοκληρώσω όμως τη λίστα με τα χαρακτηριστικά του τέλειου παιχνιδιού, θα χρειαστώ και τη δική σας βοήθεια. Για περισσότερες πληροφορίες δείτε το σχετικό box του άρθρου.

ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΩΠΟ (ΚΑΙ ΟΧΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΥΤΕΛΟ)

Ανδρες, ΠΡΟ-ΣΧΗ!

Την Παρασκευή 28 Μαρτίου η Eidos Interactive ανακοίνωσε νέες λεπτομέρειες για την επερχόμενη τρίτη συνέχεια της εκπληκτικής σειράς strategy Commandos. Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού θα είναι Commandos 3: Destination Berlin. Η δράση εξακολουθεί να εξελίσσεται στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και το gameplay θα είναι χωρισμένο σε 3 campaigns, στο Stalingrad, στην Κεντρική Ευρώπη και στη Νορμανδία, τις οποίες μπορείτε να παίξετε με οποιαδήποτε σειρά. Στο Single Player game θα υλοποιούνται αρκετές καινοτομίες, όπως οι ενέδρες, οι ένοπλες επιθέσεις (assaults), καθώς και level bosses. Γενικά το παιχνίδι θα είναι πιο πολύ action-oriented και ελπίζω να μην καταστραφεί η άψογη αρχική συνταγή. Και τώρα στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού...

"Για στάσου, βρε μάγκα, ποιο multi - player και κουραφέξαλα; Το Commandos ήταν ανέκαθεν αυστηρά single player" ακούω να φωνάζετε. Πάτε στοίχημα; Για όσους δεν το κατάλαβαν, αυτό θα είναι το πρώτο Commandos που θα περιλαμβάνει multiplayer deathmatch και αν και δεν έχουν ανακοινωθεί ακόμα λεπτομέρειες, η Eidos ανέφερε ότι θα υποστηρίζονται μέχρι 8 παίκτες. Επιπλέον, στον τομέα των γραφικών, θα χρησιμοποιηθεί νέα μηχανή που θα επιτρέπει την περιστροφή του χάρτη καθώς και zoom in και out.

Imperium Galactica III. Ψάξε, ψάξε, δεν θα το βρεις!

Για όσους εναγωνίως περιμένατε την τρίτη συνέχεια της σειράς Imperium Galactica, καλύτερα να την ξεχάσετε. Όχι,

Community news: Ποιες είναι οι πιο εκνευριστικές τακτικές στο Command & Conquer Generals

Στο νεοσύστατο forum του Planet Command & Conquer κάποιος χρήστης έθεσε ένα topic ρωτώντας ποια θεωρείται η πιο εκνευριστική τακτική του εχθρού στο παιχνίδι. Μια εξαίρετη ευκαιρία να μάθετε οι καινούριοι και να θυμηθείτε οι παλιοί. Δημοσιεύω τις πέντε από τις απαντήσεις σε τυχαία σειρά.

Μαζική επίθεση (a.k.a. ο τρόπος του άσχετου στη στρατηγική): Ο αντίπαλος μαζεύει απίστευτους αριθμούς μονάδων ξηράς και τους στέλνει όλους μαζί μπουλούκι στη μάχη. Δοκιμάστε το μόνο απέναντι σε κάποιον πιο άσχετο από εσάς, γιατί ο έμπειρος θα σας κατατροπώσει και θα ψάχνεστε.

Χτύπημα με EMP στη βάση και μετά ένας αριθμός Mig με στόχο τις γραμμές παραγωγής και τις πηγές χρημάτων: Σαφώς πιο στρατηγική τακτική από την προηγούμενη.

Βομβαρδισμός του Command Centre: Αντί να ασχολείστε με power plants, production facilities και αηδίες, ρίξτε κατευθείαν στο ζουμί. Βέβαια, το γεγονός πως συνήθως είναι στο κέντρο της βάσης, κάνει αυτή τη στρατηγική σαφώς πιο δύσκολη.

Mig Whoring: Μόλις τα Mig σας αποκτήσουν την black napalm που καταστρέφει γρήγορα τα αντιαεροπορικά, στείλτε μία ομάδα αεροσκαφών και χαλαρώστε...

Και μία στρατηγική ελαφρώς εκτός παιχνιδιού: Αν παίζετε με κάποιον καλύτερο από εσάς και σας κερδίζει, στην κρίσιμη στιγμή αποσυνδέστε το mouse του. Ακόμα και αν το ξανασυνδέσει γρήγορα, για μερικά δευτερόλεπτα θα είναι απροστάτευτος στο έλεός σας. Τώρα, αν φάτε ξύλο μετά (που μάλλον θα φάτε, ειδικά αν κερδίσετε), δεν φέρουμε ουδεμία ευθύνη :-)

Κλείνοντας, θα κάνουμε μια μικρή διόρθωση. Στο προηγούμενο τεύχος οι φωτογραφίες με τη λεζάντα Empire Earth Gold είναι στην πραγματικότητα screenshots από το Empires: Dawn of the Modern World και λόγω της ομοιότητας των τίτλων έγινε μπέρδεμα. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλά παιχνίδια!

Strategy HQ

δεν ακυρώθηκε η παραγωγή της, όπως συμβαίνει με τόσα παιχνίδια, απλώς η γερμανική CDV αποφάσισε να αλλάξει όνομα στο παιχνίδι, το οποίο στο εξής θα είναι γνωστό ως Galaxy Andromeda.

Στο παιχνίδι περιπλανιέστε στο διάστημα σε μορφή freeze-dried (παγωμένη-αποξηραμένη, σαν ξηρός καρπός μού ακούγεται) για 70 χρόνια, μέχρι που το 2122 σας βρίσκουν τυχαία και μετά την αναβίωσή σας, γίνεστε αξιωματικός της ISA. Η πρώτη αποστολή είναι η αρχή μιας τρελής διαστημικής Οδύσσειας.

Ολα αυτά ακούγονται αρκετά ορεκτικά, αν μάλιστα λάβουμε υπόψη πως αυτό το παιχνίδι θα είναι πλήρως 3D (όχι όπως κάτι "πατάτες" της εταιρείας, όπως το Sudden Strike 2 και το American Conquest), ίσως να έχουμε κάτι αρκετά καλό στα χέρια μας.

Γαλαξιακή ιστορία

Την Τετάρτη 26 Μαρτίου βγήκε στα καταστήματα το Galactic Civilizations, το νέο turn based strategy της γαλλικής Strategy First, δημιουργημένο από τη Stardock. Οπως είναι ευνόητο από τον τίτλο του, πρόκειται για ένα space strategy game, στο οποίο σύμφωνα με την εταιρεία έχει δοθεί πολύ μεγάλη σημασία στο single player game, με το σενάριο και την πλοκή να δημιουργούν έναν επικό κόσμο με τον οποίο αλληλεπιδράτε. Υπάρχουν όμως μερικά στοιχεία που μου έκαναν μεγάλη εντύπωση. Κατ' αρχάς, από τους 36 συνολικά πολιτισμούς, μπορείτε να επιλέξετε μόνο τους ανθρώπους για να παίξετε. Επειτα, δεν υπάρχει κανενός είδους multiplayer. Τέλος, τα γραφικά του είναι 2D για



GALACTIC CIVILIZATIONS

να μη "στερήσουμε την ευκαιρία από πολλούς ανθρώπους που δεν θα μπορούσαν να παίξουν ένα 3D παιχνίδι".

Οπως και να 'χει, δεν θα προβώ σε συμπεράσματα προτού δω το παιχνίδι. Για την ιστορία, η Stardock είχε παράγει το 1994 ένα παιχνίδι Galactic Civilizations για το λειτουργικό σύστημα OS/2. Αρα αυτό είναι κάτι σαν το remake για τα Windows;

Αδύνατος (Impossible) διαγωνισμός

Το site Impossible Creatures Center, που υπάγεται στο Strategy Planet, ξεκίνησε ένα πρωτότυπο weekly playback competition. Οχι, δεν σας ζητάνε να τραγουδήσετε playback, αντιθέτως μπορείτε στη σελίδα http://dynamic2.gamespy.com/~sigma/forums/showthread.php?s=&threadid=728 να στείλετε ένα παιχνίδι που έχετε γράψει, οι χρήστες θα ψηφίσουν το καλύτερο και ο νικητής θα κερδίσει ένα grand prize, για το οποίο όμως δεν υπάρχουν λεπτομέρειες (φήμες ότι πρόκειται για το περιβόητο ηλεκτρικό λουκούμι δεν έχουν επιβεβαιωθεί). Αν λοιπόν πιστεύετε πως οι επιδόσεις σας στο Impossible Creatures είναι για βραβείο, ρίξτε μια ματιά στον παραπάνω σύνδεσμο.

PC

Φτιάξε κι εσύ ένα strategy, μπορείς!

Δύο στοιχεία άφησα έξω από την περιγραφή του τέλειου strategy game. Το πρώτο είναι τα γραφικά, αφού πιστεύω ότι δεν παίζουν τόσο βασικό ρόλο στην ποιότητα του παιχνιδιού, αρκεί βέβαια να μην είναι δυσλειτουργικά όπως του Sudden Strike II. Το σημαντικότερο στοιχείο όμως που δεν σχολίασα είναι η πρωτοτυπία στο γενικότερο στήσιμο του παιχνιδιού. Δεν λέω, καλά τα games που βασίζονται στους παγκόσμιους πολέμους, ενδιαφέρον έχουν τα space strategies, όμως αυτό που ζητάμε είναι η πρωτοτυπία, κάτι που να διαφέρει ριζικά από τα άλλα. Σε αυτό το σημείο έρχεστε εσείς, αγαπητοί αναγνώστες. Σας προ(σ)καλώ να εκμεταλλευτείτε τη φαντασία που ήδη γνωρίζω πως διαθέτετε, με σκοπό να σχεδιάσετε (σε επίπεδο ιδεών και σεναρίου) το πιο πρωτότυπο κι εξωπραγματικό strategy game που μπορεί να συλλάβει ο νους σας. Η πρωτοτυπία του μπορεί να βρίσκεται οπουδήποτε, στις μονάδες, στην υπόθεση, στο στήσιμο, στα όπλα. Δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός, αρκεί να είναι δική σας ιδέα. Στείλτε τις προτάσεις σας στη γνωστή διεύθυνση strategyhq@compupress.gr και οι καλύτερες θα δημοσιευτούν στη στήλη του επόμενου ή του μεθεπόμενου τεύχους. Εξάλλου, είναι γνωστό ότι όλες οι μεγάλες εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών στον κόσμο διαβάζουν φανατικά το "PC Master". Πού ξέρετε, λοιπόν, μπορεί σε λίγα χρόνια να δείτε την ιδέα σας στην οθόνη του υπολογιστή σας...





GALACTIC CIVILIZATIONS


3GUYS
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3210 28.46.440, FAX: +3210 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
topper | adv.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Εφτασαν και οι γιορτές του Πάσχα! Εντάξει, μπορεί να μη συγκρίνονται με την περίοδο των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς, ωστόσο τα δωράκια πάνε κι έρχονται! Αυτόν το μήνα θα δείτε πολύ ενδιαφέροντα πράγματα στο "PC Flash", όπως το... παράξενο πληκτρολόγιο που εικονίζεται στη σελίδα αυτή! Καλές γιορτές και καλά... ψώνια!

TacticalBoard

Το... μαραφέτι του καλού παίκτη

Απλοποιήστε στο μέγιστο τη διαδραστικότητα με το interface των παιχνιδιών σας!

TacticalBoard

Απαιτήσεις
Pentium 133, USB

Διάθεση
Zegetron,
τηλ.: 210 6856000

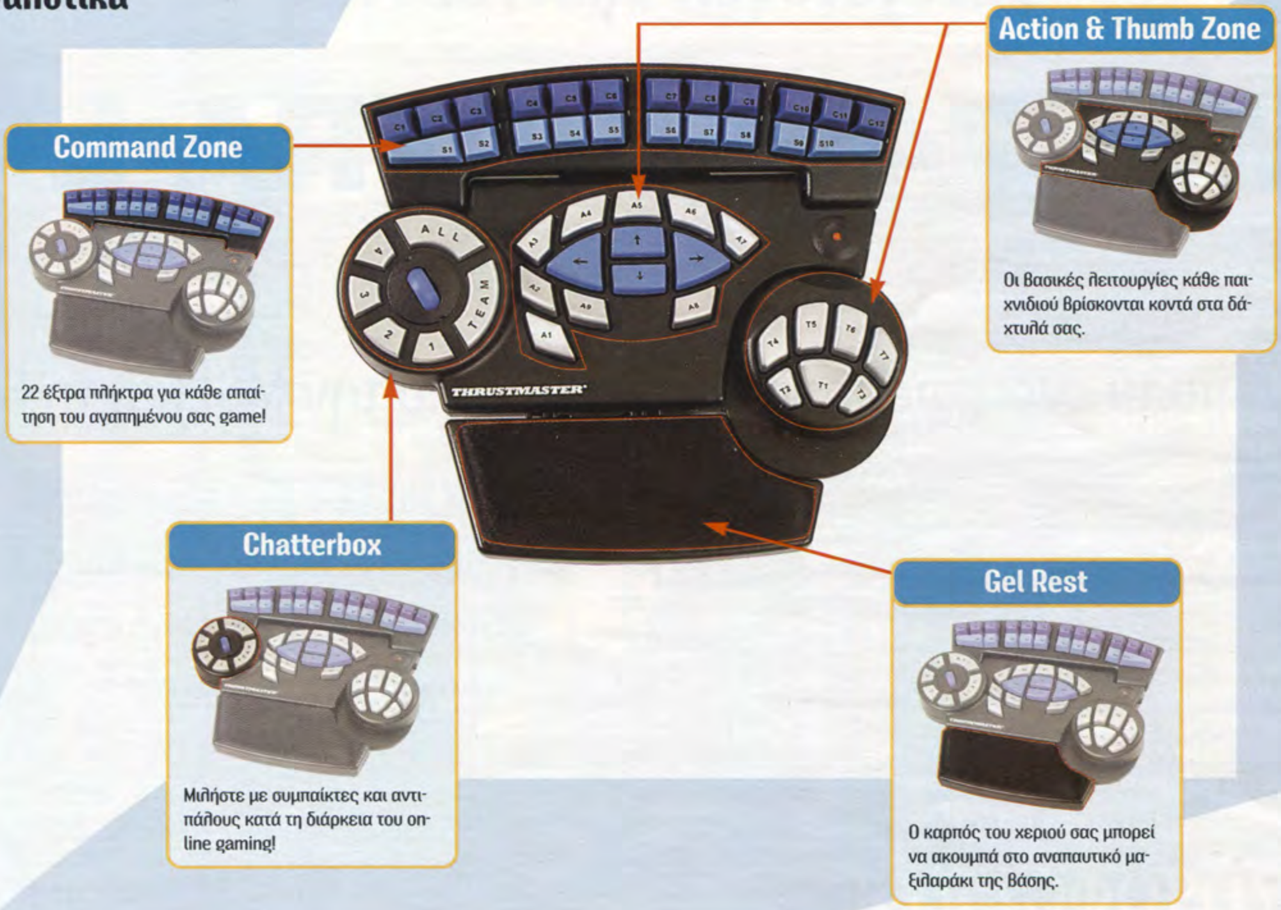
Τιμή
€ 79,99 με ΦΠΑ

Η Thrustmaster είναι σίγουρα μία από τις κορυφαίες εταιρείες κατασκευής περιφερειακών για gamers. Ε δικά τα high-end προϊόντα της είναι κορυφαία στο είδος τους. Αρκεί να θυμηθείτε εξέχοντα παραδείγμα τα, όπως το τιμόνι F1 και πολύ περισσότερο το θαυμάσιο Hotas Cougar που παρουσιάστηκαν από τις σελ δες της στήλης. Αυτή τη φορά η εταιρεία μάς παρουσιάζει ένα πληκτρολόγιο "τακτικής", που έχει ως σκο πό να απλουστεύσει στο μέγιστο τα παιχνίδια strategy και action που αρέσουν σε όλους μας!

Ενα κοινό γνώρισμα των παιχνιδιών αυτών είναι ότι παίζονται κατά κανόνα με το ποντίκι ως βασικό χε ριστήριο κατεύθυνσης, σε συνδυασμό με το πληκτρολόγιο ως βάση για τα συνήθως αρκετά πλήκτρα κίνη σης αλλά και τα shortcuts. Ωστόσο, πολλές φορές το πληκτρολόγιο "υποφέρει" τόσο από τεχνικά μπερδε ματα (ποτέ δεν χώνεψα το "κόλλημα" που παθαίνουν μερικά πλήκτρα όταν πατιούνται ταυτόχρονα) όσ και από τη δυσχρηστία. Το Tacticalboard έρχεται να αντικαταστήσει το τελευταίο, ως παρτενέρ του ποντ κιού σας. Πρόκειται για ένα μίνι πληκτρολόγιο με βασικά πλήκτρα το ποθετημένα σε σημεία που μπορείτε να χειριστείτε με το αριστερ χέρι, χωρίς να πάρετε τα μάτια σας από τη δράση που εξελίσσετα στην οθόνη σας. Τα βασικά πλήκτρα είναι αμέσως προσβάσιμα απ τον αντίχειρα και τα δάχτυλα του αριστερού χεριού σας, ενώ καρπός σας ακουμπά ξεκούραστα στην ανατομική βάση που ε ναι φτιαγμένη από ειδικό gel. Σε αυτά τα πλή κτρα μπορείτε να προγραμματίσετε όλα τ shortcuts που απαιτούνται από τα αγαπη μένα σας παιχνίδια δράσης ή στρατηγ κής. Το Tacticalboard διαθέτει κέρσο ρες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για παράδειγμα, για να strafάρετε στ Quake 3, ενώ με τα υπόλοιπα πλήκτρ μπορείτε να αλλάζετε τα όπλα, ν πηδάτε, να πετάτε και να μαζεύετ αντικείμενα. Για τα παιχνίδια στρα τηγικής η χρησιμότητά του είναι εμ φανέστερη. Μπορείτε να αντικατα στήσετε όλα τα shortcuts για τη παραγωγή μονάδων, να ορίσετε hotkeys



Αναλυτικά



για το groupάρισμα των μονάδων κ.λπ. Στα αριστερά θα δείτε ένα μικρό πάνελ με πλήκτρα στα οποία μπορείτε να αναθέσετε τις λειτουργίες chatting για τα on-line games σας. Υπάρχουν 4 θέσεις για ξεχωριστά μηνύματα με συμπαίκτες, καθώς και δύο για γενικά μηνύματα. Εκτός από τα προαναφερθέντα πλήκτρα, που είναι αρκετά ώστε να καλύψουν τις ανάγκες σας στα περισσότερα games, η Thrustmaster προέβλεψε τις απαιτήσεις ακόμα πιο πολύπλοκων παιχνιδιών. Ετσι, στο επάνω μέρος υπάρχουν 22 πρόσθετα πλήκτρα, που μπορεί να αναλάβουν πρόσθετες λειτουργίες (για παράδειγμα, στα flight simulators που συχνά απαιτούν πολλά περισσότερα πλήκτρα από κάθε άλλο είδος παιχνιδιών). Ωστόσο, τα τελευταία είναι δύσκολο να τα χειριστείτε άμεσα και μπορεί αρκετές φορές να χρειαστεί να τα κοιτάτε για να τα πατάτε, αφού εκτός από πολλά στον αριθμό, βρίσκονται και σε σημείο όπου το χέρι δεν φτάνει με την ίδια ευκολία όπως τα βασικά.

Ενα από τα θετικά σημεία του είναι πως τόσο η βάση όσο και το δεξί πάνελ των βασικών πλήκτρων μπορούν να επανατοποθετούνται ώστε να σας βολέψουν, ανεξαρτήτως του μεγέθους της παλάμης σας. Το πρόγραμμα που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD θα σας επιτρέψει να δημιουργήσετε λειτουργικά προφίλ για κάθε παιχνίδι που σας ενδιαφέρει.

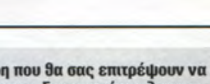
Ως κατασκευή το Tacticalboard είναι εργονομικό, αναπαυτικό και, φυσικά, θα σας προσφέρει μεγάλη ευκολία κατά τη διάρκεια των games σας. Ωστόσο, η ένσταση που έχουμε αφορά στο μέγεθός του. Εχει το μισό μήκος από ένα πληκτρολόγιο και είναι αρκετά πιο φαρδύ, κάτι που σημαίνει ότι θα σας ξεβολέψει αρκετά, αν το γραφείο σας δεν έχει αρκετό ελεύθερο χώρο. Επίσης, η λειτουργικότητά του μειώνεται αν δεν σας χρειάζονται τόσο πολλά πλήκτρα. Σαφέστατα, αν οι ανάγκες σας περιορίζονται σε 4-8 shortcuts, το κανονικό πληκτρολόγιο επαρκεί, ενώ ακόμα και αν θέλετε κάτι παραπάνω, το Strategic Commander της Microsoft, που παρουσιάσαμε στη στήλη του τεύχους 158 (Δεκέμβριος 2002), είναι καλύτερο, αν και δεν μπορούν να συγκριθούν άμεσα, καθώς το τελευταίο δεν είναι ένα εναλλακτικό πληκτρολόγιο. Πρόκειται για ένα panel που χρησιμοποιείται σαν trackball και έχει διαφορετική φιλοσοφία εφαρμογής.

Η γενική εντύπωση που μας άφησε το Tacticalboard ήταν καλή. Αν και όχι κορυφαίο, το πρόγραμμα που το συνοδεύει θα σας επιτρέψει να το προγραμματίσετε χωρίς ιδιαίτερες δυσκολίες, ενώ έτοιμα προφίλ για παιχνίδια μπορείτε να βρείτε και στο site της Thrustmaster.

Αξιολόγηση

Πολλά πλήκτρα αλλά και κινητά μέρη που θα σας επιτρέψουν να το προσαρμόσετε όσο καλύτερα γίνεται. Ενσωματώνει λειτουργίες chatting.

Ογκώδες. Το πρόγραμμά του δεν είναι και το καλύτερο, ενώ αν δεν ψάχνετε απαραίτητα κάτι που να θυμίζει πληκτρολόγιο, προτείνουμε να εξετάσετε την περίπτωση του Strategic Commander της Microsoft.



MSI 746F ULTRA-L

Σύγχρονη τεχνολογία σε χαμηλή τιμή

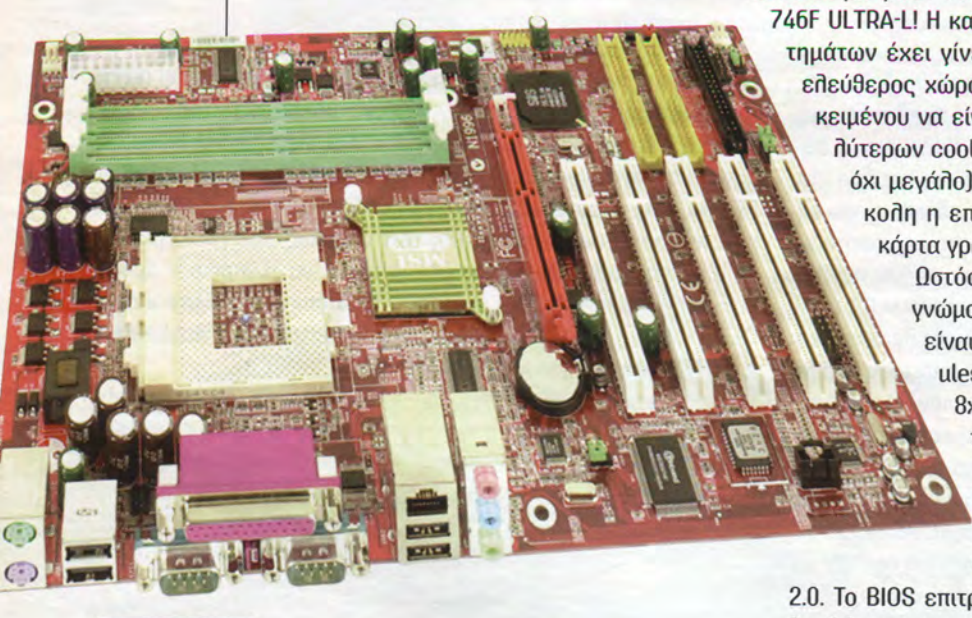
Μία πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση από την MSI και τη SiS

MSI 746F ULTRA-L

- **Διάθεση**
  Oktabit,
- τηλ.: 210 6011901
  Τιμή
- € 90,00 + ΦΠΑ

Διαβάζοντας τον οδηγό αγορών που έχουμε ενσωματώσει στη στήλη "Πριν Αγοράσετε", θα προσέξετε ότι η GA-7VA αντικατέστησε την MSI 745 Ultra στο οικονομικό μας σύστημα. Πάντως οι SiS και MSI κάνουν την αντεπίθεσή τους, με την 746F ULTRA-L που αποτελεί τον απόγονο αλλά και την "απαλλαγή" της 745 Ultra. Βασίζεται στο τελευταίας γενιάς 746FX chipset της SiS, ολοκληρωμένο που υποστηρίζει πλήρως τους νεότατους Athlon XP με πυρήνα Barton και ταχύτητα FSB 333MHz. Η κατασκευή της 746F Ultra-L κυμαίνεται στα ίδια πρότυπα που μα ώθησαν να προτείνουμε τις motherboards της MSI στον οδηγό αγοράς. Η πλακέτα ακολουθεί τις χρω ματικές προτιμήσεις της MSI διατηρώντας το κόκκινο χρώμα και κάνοντας παιχνιδιάρικες αντιθέσει με τις πράσινες θύρες μνήμης και τις κίτρινες IDE. Ετσι, ακόμα και αυτοί που διαθέτουν ένα διαφανέ κουτάκι μπορούν να ποντάρουν στη διακοσμητική ύπαρξη της MS 746F ULTRA-L! Η κατανομή των ολοκληρωμένων και λοιπών εξαρ τημάτων έχει γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει αρκετό ελεύθερος χώρος γύρω από το socket του επεξεργαστή, προ κειμένου να είναι εύκολη η τοποθέτηση ακόμα και των μεγα λύτερων coolers. Οι θύρες της μνήμης έχουν αρκετό (αν κα όχι μεγάλο) περιθώριο από τη θύρα AGP ώστε να είναι εύ κολη η επανατοποθέτηση μνήμης χωρίς να ενοχλεί η κάρτα γραφικών.

> **Η MSI 746F ULTRA-L έχει δημιουργηθεί με γνώμονα τη χαμηλή τιμή, οπότε ο εξοπλισμός της δεν είναι ο πληρέστερος που θα βρείτε.**



Ωστόσο, η MSI 746F ULTRA-L έχει δημιουργηθεί με γνώμονα τη χαμηλή τιμή, οπότε ο εξοπλισμός της δεν είναι ο πληρέστερος που θα βρείτε. Δέχεται 3 modules μνήμης DDR 266/333/400 και υποστηρίζει AGP 8x, όμως δεν διαθέτει RAID ή Serial ATA (παρότ το τελευταίο τείνει να γίνει στάνταρ), ενώ ο controller ATA 133 μπορεί να παρέχει μόνο δύο κανάλια IDE (4 συσκευές). Διαθέτει, πάντως, ενσωματωμένο υποσύστημα ήχου και δίκτυο 10/100Mbps, ενώ υποστηρίζει και USB 2.0. Το BIOS επιτρέπει σωρεία ρυθμίσεων στις οποίες συμπεριλαμβάνεται η συχνότητα του FSB (από 100 έως 200MHz με βήματα του ενός), εντούτοις η έκδοση αυτή δεν επιτρέπει τη ρύθμιση του voltage του επεξεργαστή, κάτι που περιμένουμε πως θα αλλάξει με αναβάθμιση του BIOS. Αν και δεν αποτελεί την καλύτερη πρόταση για τους power users, η MSI 746F ULTRA-L είναι σταθερότατη στη λειτουργία της και λόγω και της προσιτής τιμής της, αποτελεί δελεαστική λύση για το μέσο χρήστη που μπορεί να "πειράξει" τον επεξεργαστή του αυξάνοντας σε κάποιο ποσοστό τις επιδόσεις του συστήματός του.

Αξιολόγηση

↑ Αψογη ποιότητα κατασκευής και χαμηλή τιμή. Η MSI 746F ULTRA-L αποτελεί άριστη αγορά για όσους θέλουν ένα καλό, σταθερό αλλά και φθηνό σύστημα με ικανοποιητικές δυνατότητες.

↓ Μία αναβάθμιση των ρυθμίσεων μέσω BIOS θα ήταν καλοδεχούμενη...

Lite On LTR-52246S

Το απόλυτο CD/RW;

Lite On LTR-52246S

- **Διάθεση** Dionic A.E., τηλ.: 210 2445310
- **Τιμή** € 70,00 +ΦΠΑ



Η Lite On έχει κάνει τεράστια άλματα εξέλιξης, τουλάχιστον όσον αφορά στις συσκευές CD/RW που κατασκευάζει. Με το LTR-52246S κάνει ακόμα ένα βήμα μπροστά, ενώ ακολουθώντας το πρότυπο ATAPI και υποστηρίζοντας Ultra-DMA2 επιτυγχάνει ονομαστικές ταχύτητες εγγραφής στα 52x και επανεγγραφής στα 24x. Οπως όλα τα σύγχρονα CD/RWs, ενσωματώνει buffer 2MB το οποίο πλαισιώνει η τεχνική SMART-X, διασφαλίζοντας ακόμα ταχύτερη εξαγωγή ήχου και εικόνας από Audio και Video CDs. Από την άλλη, η ύπαρξη της τεχνολογίας VAS εγγυάται χαμηλά επίπεδα κραδασμών και ενοχλητικών θορύβων κατά τη διάρκεια της εγγραφής, ενώ η τεχνολογία Smart-Burn αποτρέπει το επιζήμιο Buffer Underrun. Οσον αφορά στα πρότυπα εγγραφής, το LTR-52246S υπερκαλύπτει κάθε απαίτηση (ακόμα και RAW mode burning, Packet Writing, Overburning διάρκειας 99' και CD-MRW). Τέλος, στο πακέτο του προγράμματος θα βρείτε το δημοφιλές Nero 5.5.9.

Το LTR-52246S μας έβγαλε ασπροπρόσωπους στις εξαντλητικές δοκιμές μας και δεν αποκλείεται μελλοντικά ακόμα και να αντικαταστήσει το κραταιό, για την ώρα, Plextor που προτείνουμε στον οδηγό αγοράς της στήλης "Πριν Αγοράσετε".

Αξιολόγηση

- ↑ Υποστηρίζει όλα τα πρότυπα, διαθέτει τις καλύτερες τεχνολογίες προστασίας και, το σημαντικότερο, θα το βρείτε σε άκρως δελεαστική τιμή!
- ↓ Αν και εξαιρετικό, χρειάζεται χρόνος για να πεισθούμε ότι είναι το καλύτερο CD/RW της αγοράς αυτή τη στιγμή.

Millennium Silver GeForce4 Ti4800SE AGP8x

Κάρτα γραφικών και κόσμημα μαζί!

Millennium Silver GeForce4 Ti4800SE

- **Διάθεση** Πλαίσιο, τηλ.: 210 2892000
- **Τιμή** € 189,00 +ΦΠΑ



Η νέα ασημένια κάρτα γραφικών της Triplex κάνει ιδιαίτερη αίσθηση, ειδικά λόγω της συσκευασίας της! Τοποθετημένη σε βαλιτσάκι, συνοδεύεται, εκτός των άλλων, και από ψύκτρες για τις μνήμες, που καλούνται να χρησιμοποιήσουν όσοι αποφασίσουν να τις υπερχρονίσουν. Πέραν του στοιχείου αυτού, καθώς και του γεγονότος πως το κράμα της πλακέτας κρύβει στοιχεία μετάλλου που αποσκοπούν στην όσο το δυνατόν χαμηλή θερμοκρασία, η Silver δεν αποτελεί παρά μία συνηθισμένη υλοποίηση γύρω από το "αναβαθμισμένο" GeForce4 Ti4400 που, περισσότερο για λόγους marketing, η nVIDIA βάπτισε Ti4800SE, προσθέτοντάς του το AGP8x. Ωστόσο, αυτή η μικρή ενίσχυση δεν ικανοποιεί τον απαιτητικό χρήστη. Ο πυρήνας είναι χρονισμένος στα 275MHz και η μνήμη στα 550MHz (3.3 ns). Η αρχιτεκτονική της κάρτας είναι της γενιάς του DirectX 8.1, ενώ η συνολική επίδοση δεν ξεπερνά τα όρια μιας μέσης κάρτας. Λόγω και της τιμής της απευθύνεται περισσότερο στο μέσο χρήστη, που θα προτιμήσει να κάνει οικονομία € 50,00 αντί να αγοράσει την ισχυρότερη αλλά και σαφώς πιο σύγχρονη Radeon 9500 Pro.

Αξιολόγηση

- ↑ Μία καλή πρόταση για το μέσο χρήστη που, θα ενδιαφερόταν για tweaking. Αν η τιμή της μειωθεί ακόμα λίγο, θα την καταστήσει καλή επένδυση.
- ↓ Πρόκειται για τεχνολογία περασμένης γενιάς και ξεπερασμένης αρχιτεκτονικής, παρά το "λίφτινγκ" που υπέστη απ' την nVIDIA.

Firestorm Wireless Gamepad

Το τέλος των καλωδίων

Firestorm Wireless Gamepad

Διάθεση
Zegetron,
τηλ.: 210 6856000
Τιμή
€ 43,99 με ΦΠΑ



Στη μεγάλη γκάμα gaming περιφερειακών της Thrustmaster συγκαταλέγονται και τα νέα ασύρματα gamepads της. Κατασκευαστικά, το Firestorm Wireless Gamepad δεν διαφέρει πολύ από το αντίστοιχο δονούμενο μοντέλο που είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος μας. Εχει ακριβώς τον ίδιο σχεδιασμό με το πολύ καλό σκαρί και τις εξαίρετες εμπρόσθιες σκανδάλες, οι οποίες είναι οι καλύτερες που έχουμε δει σε οποιοδήποτε σχετικό περιφερειακό για PCs. Συνολικά, τα action buttons μαζί με τις σκανδάλες είναι 8, ενώ στα αριστερά βρίσκεται ο καθιερωμένος "σταυρός" χειρισμού. Η συσκευή διαθέτει και δύο αναλογικούς μοχλούς που κάνουν τη διαφορά, ειδικά αν παίζετε action games, αφού βολεύουν πάρα πολύ στην κίνηση με τη χρήση μόλις του αντίχειρα. Η συσκευή δεν συνδέεται σε θύρα USB με καλώδιο, αλλά επικοινωνεί με το συνοδευτικό receiver, το οποίο με τη σειρά του είναι καλωδιακά συνδεδεμένο με το σύστημα. Βέβαια, οι απαιτήσεις του PC gamer δεν είναι συνήθως τέτοιου επιπέδου ώστε το ασύρματο gamepad να προτιμηθεί έναντι ενός ενσύρματου. Το ασύρματο gaming σαφέστατα θα ταίριαζε περισσότερο σε κάποια κονσόλα, η οποία συνδέεται στην τηλεόραση όπου ο παίκτης παίζει από απόσταση. Αντίθετα, στην πλειονότητά τους οι PC gamers κάθονται αρκετά κοντά στην οθόνη και άρα και στο PC τους. Αν και εργονομικά και λειτουργικά το Firestorm Wireless Gamepad δεν έχει κάποιο αρνητικό στοιχείο, θα ήταν προτιμότερο να αποκτήσετε ένα αντίστοιχο gamepad, ενσύρματο και με δόνηση. Θα σας προσφέρει πιο ρεαλιστική δράση και στοιχίζει λιγότερο.

Αξιολόγηση

↑ Εργονομική συσκευή που βασίζεται στην ήδη επιτυχημένη γενιά των ενσύρματων gamepads της εταιρείας.

↓ Η υψηλή τιμή αλλά και η έλλειψη δόνησης καθιστούν την ασύρματη επικοινωνία του περιττή πολυτέλεια και όχι ιδιαίτερη gaming δυνατότητα.

Iwill XP4

Για ένα PC στον... κύβο!

Iwill XP4

Διάθεση
Polygon ΕΠΕ,
τηλ.: 210 8211454
Τιμή
€ 190,00 + ΦΠΑ



Η τελευταία μόδα στο χώρο των home PCs είναι τα μικρά κυβικά κουτάκια με τις λιλιπούτειες motherboards, οι οποίες αν και είναι περιορισμένων δυνατοτήτων αναβάθμισης, χαρακτηρίζονται από ιδιαίτερη κομψότητα. Δείχνουν μάλιστα να προτιμώνται από αγοραστές που βλέπουν τον υπολογιστή περισσότερο ως ακόμα μία συσκευή διασκέδασης στο σαλόνι τους, παρά ως ένα άχαρο και ογκώδες εργαλείο δουλειάς. Ετσι, όλο και περισσότερες εταιρείες ασχολούνται με τέτοιου είδους υλοποιήσεις. Το XP4 της Iwill είναι ακριβώς ένα τέτοιο κουτάκι, που ενσωματώνει motherboard την οποία μπορείτε να εξοπλίσετε με οποιονδήποτε επεξεργαστή Pentium 4 και Celeron. Βασίζεται στο chipset 845GV που αποδίδει τυπικές δυνατότητες γραφικών, χωρίς ωστόσο να μπορεί να συγκριθεί με κάρτες της αγοράς. Η motherboard διαθέτει μία DIMM θύρα που δέχεται module μνήμης τύπου DDR PC1600/2100 μέχρι 1GB. Ο εξοπλισμός περιλαμβάνει LAN 10/100, USB 2.0 και υποσύστημα ήχου 6 καναλιών. Μόλις μία θύρα PCI υπάρχει για εσωτερικές επεκτάσεις, ενώ εσωτερικά μπορεί να δεχτεί 2 συσκευές IDE (προφανώς 1 δίσκο και 1 DVD/CD drive).

Αξιολόγηση

↑ Ενα μικρό κόσμημα για το "σπιτικό" γραφείο ή το σαλόνι σας, αν επιζητείτε την καλαισθησία μαζί με τη λειτουργικότητα.

↓ Σαφέστατα περιορισμένες δυνατότητες όσον αφορά στις απαιτητικές εφαρμογές και στα παιχνίδια.

Ζητείται Προπονητής!

www.cmgreece.com

Οπως θα είδατε ήδη και στο εξώφυλλο του περιοδικού μας, το Championship Manager 4 είναι γεγονός. Αυτό που ίσως δε γνωρίζετε είναι ότι από τον Αύγουστο του 2000 λειτουργεί κι ένα ιδιαίτερα αξιόλογο ελληνικό site, το CM Greece. Στη συνέχεια σας παραθέτουμε μερικά μόνο από τα στοιχεία που προσφέρει το CM Greece:

- **CMGreece update:** Από εδώ μπορείτε να κατεβάσετε ένα ανεπίσημο update για το ελληνικό πρωτάθλημα.
- **Game Center:** Συμβουλές για να παίξετε το παιχνίδι με επιτυχία.
- **Graphics:** Εκτός από τα screenshots που μπορείτε να στείλετε, θα βρείτε πολλά menubars για το CM3, skins των αγαπημένων σας ομάδων για το CM4, καθώς και logopacks με τα εμβλήματα των ομάδων!
- **On-line tournament:** Ευκαιρία να συμμετέχετε σε ένα μεγάλο τουρνουά και να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας! Αναμετρηθείτε με 15-20 αντιπάλους, δείτε τη βαθμολογία του πρωταθλήματος στο site, δημιουργήστε την προσωπική εφημερίδα σας με τα νέα της ομάδας σας και συζητήστε την εξέλιξη του τουρνουά με τους αντιπάλους σας!



- **Πρόκληση του μήνα:** Στην αρχή κάθε μήνα μία νέα πρόκληση ανακοινώνεται και έχετε το υπόλοιπο του μήνα στη διάθεσή σας για να καταφέρετε όσα περισσότερα μπορείτε και να ανακηρυχθείτε νικητής του μήνα!
- **Downloads:** Τα απαραίτητα αρχεία για κάθε manager (επίσημα και μη!).
- **CM scene:** Ο τομέας αυτός περιέχει νέα από την παγκόσμια CM σκηνή και σας παρέχει links στα πιο "hot" sites!
- **Forum:** Το πιο ζωντανό κομμάτι του site! Δεκάδες θέματα συζήτησης ανοίγουν από εσάς κάθε εβδομάδα!
- **Interactivity:** Μέσω της υπηρεσίας "Submit news" μπορείτε να δείτε δημοσιευμένο το δικό σας άρθρο στην πρώτη σελίδα του CMGreece!

Το Μαγικό Κουτί

www.the-magicbox.com

Θέλετε να μάθετε πότε θα κυκλοφορήσει η συνέχεια του αγαπημένου σας παιχνιδιού στο PlayStation 2 ή το Xbox και δεν ξέρετε πού να απευθυνθείτε; Αν ναι, το Magic Box είναι το κατάλληλο site για εσάς! Με νέα που ανανεώνονται καθημερινά, reviews πολλών γνωστών τίτλων για όλες τις δημοφιλείς παιχνιδομηχανές που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά και δεκάδες άλλα καλούδια είναι βέβαιο πως θα κατακτήσει τους απανταχού "κονσολόφιλους"! Αρκετά μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει και το section με τα charts και τα Top-10 των μεγαλύτερων αγορών του κόσμου.



The Cyberpunk Project

project.cyberpunk.ru

Το Cyberpunk Project (TCP) αποτελεί τη μεγαλύτερη πηγή πληροφοριών γύρω από την υποκουλτούρα του "cyberpunk". Αν, λοιπόν, το κίνημα αυτό σας εκφράζει ή αν απλώς θέλετε να μάθετε περισσότερα γύρω από το κυβερνοδιάστημα, η εν λόγω ιστοσελίδα αναλαμβάνει να λύσει όλες τις απορίες σας. Ακόμη, μπορείτε να βρείτε ένα σημαντικό αριθμό από (ελεύθερα προς downloading!) βιβλία και κείμενα που αναφέρονται άμεσα ή έμμεσα στο χώρο, όπως το "Neuromancer" του William Gibson.



Πριν αγοράσετε...

Εκτυπωτή

Inkjet A4

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οι εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας δεν προϋποθέτουν πλέον την ύπαρξη ακριβού και εξεζητημένου επαγγελματικού εξοπλισμού. Κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα να στήσει, με χαμηλό σχετικά κόστος, ένα πλήρες εργαστήριο ψηφιακής επεξεργασίας της εικόνας γύρω από τον υπολογιστή του, επιτυγχάνοντας εντυπωσιακά αποτελέσματα! Βέβαια, δεν είναι όλα ρόδινα: το κόστος ανά σελίδα κινείται ακόμα σε υψηλά επίπεδα και είναι κοινό μυστικό ότι οι περισσότεροι εκτυπωτές Inkjet πωλούνται μεν σε τιμές κάτω του κόστους, αλλά τελικά οι κατασκευάστριες εταιρείες αποκομίζουν τεράστια κέρδη από την πώληση των πανάκριβων αναλώσιμων!



ΚΑΤΩ ΑΠΟ € 150,00

Εισαγωγή στον κόσμο της ψηφιακής εκτύπωσης

Lexmark Z55se

Εξοπλισμένος με σαφώς ανώτερα χαρακτηριστικά σε σχέση με τα οικονομικότερα μοντέλα της Lexmark, ο εκτυπωτής Z55se αποτελεί την πληρέστερη, ίσως, πρόταση στην κατηγορία του. Πρόκειται για ένα μοντέλο που αποδεικνύεται απρόσμενα γρήγορο στην εκτύπωση κειμένου. Για την ακρίβεια, στον συγκεκριμένο τομέα ο Z55se επιτυγχάνει μία από τις καλύτερες επιδόσεις του παρόντος συγκριτικού. Δυστυχώς, η ταχύτητα πέφτει κατακόρυφα κατά την εκτύπωση εικόνας, αν και η ποιότητα του αποτελέσματος στην προκειμένη περίπτωση είναι πολύ καλή. Η "αχίλλειος πτέρνα" των προϊόντων της Lexmark



είναι - όπως θα έχει άλλωστε παρατηρήσει ο αναγνώστης από τις παρουσιάσεις εκτυπωτών που έχουν γίνει κατά καιρούς μέσα από την παρούσα στήλη - το αρκετά ανεβασμένο κόστος ανά σελίδα. Πράγματι, ο Z55se φαίνεται να συνεχίζει την αρνητική παράδοση στη συγκεκριμένη κατηγορία. Πάντως, το κόστος εκτύπωσης στην προκειμένη περίπτωση κινείται μάλλον σε λογικά πλαίσια, σε σχέση με τα σχεδόν απαγορευτικά επίπεδα στα οποία μας είχε συνηθίσει η Lexmark μέχρι σήμερα. Οφείλουμε, τέλος, να επισημάνουμε ότι ο εκτυπωτής διαθέτει αισθητήρα που αναλαμβάνει να διαγνώσει τον τύπο χαρτιού που έχει τοποθετηθεί στον τροφοδότη, γεγονός που αυξάνει την ευχρηστία της συσκευής.

- Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200
- Buffer: -
- Τιμή: € 120,36
- Διάθεση: Infolex, τηλ.: 210 6722230

ΑΠΟ € 150,00 ΕΩΣ € 300,00

Epson Stylus Photo 915

Στις "μικρές" κατηγορίες η Epson δεν φαίνεται να έχει περιθώρια διάκρισης. Παρά την υψηλή ονομαστική ανάλυση, η ποιότητα εκτύπωσης δεν εντυπωσιάζει, ενώ αν επιχειρήσουμε να τυπώσουμε εικόνα σε κάποιο "γρήγορο" mode, δεν αποκλείεται να κάνει την εμφάνισή του ένας παλιός φίλος, που δεν είναι άλλος από το φαινόμενο του banding. Επίσης, ο εκτυπωτής είναι γενικά αργός, ενώ αν και το κόστος χρήσης είναι βέβαια χαμηλότερο από εκείνο του Lexmark, εντούτοις και πάλι δεν ικανοποιεί. Η συσκευή διαθέτει, τέλος, υποδοχή PC Card καθώς και οθόνη LCD, χαρακτηριστικά που επιτρέπουν την απευθείας σύνδεση με τις κάρτες μνήμης που χρησιμοποιούν οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές.



• Μέγιστη ανάλυση: 5.760x720 • Buffer: 32KB
• Τιμή: € 236,00 • Διάθεση: Πουλιάδης & Συνεργάτες, τηλ.: 210 9283710

Για απαιτητικούς χρήστες - Ευελιξία & Αξιοπιστία

Lexmark Z65



Αν και σαφώς ενισχυμένος σε σχέση με τον Z55se, ο Z65 της Lexmark δεν καταφέρνει να διακριθεί, αφού προσφέρει μέτριες επιδόσεις για την εξεταζόμενη κατηγορία. Η ποιότητα εκτύπωσης ικανοποιεί, όμως στον συγκεκριμένο τομέα το μοντέλο της Hewlett-Packard προσφέρει ανώτερες επιδόσεις, ενώ οφείλουμε να επισημάνουμε ότι το κόστος εκτύπωσης τείνει προς την κατεύθυνση του μη αποδεκτού, αν αναλογιστούμε ότι ο όγκος των εκτυπώσεων που καλούνται να αντιμετωπίσουν οι εκτυπωτές της παρούσας κατηγορίας δεν περιορίζεται σε λίγες μόλις σελίδες την εβδομάδα. Ισχυρό σημείο του μοντέλου της Lexmark αποτελούν οι εκτυπώσεις κειμένου, μια και η ταχύτητα που επιτυγχάνει είναι κατά πολύ ανώτερη από τις αντίστοιχες των άλλων προτάσεων της ενότητας. Συνολικά, αν και ο Z65 δεν τα καταφέρνει άσχημα, εντούτοις δεν διακρίνεται λόγω του ισχυρού ανταγωνισμού.

• Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200 • Buffer: -
• Τιμή: € 176,73 • Διάθεση: Infolex, τηλ.: 210 6722230

Lexmark Z25



Είναι αξιοσημείωτο το γεγονός ότι η ελληνική αγορά πληροφορικής διαθέτει εκτυπωτή με τιμή κόστους που εντοπίζεται κάτω από τα € 65,00! Πρόκειται για το "Βενιαμίν" της οικογένειας της Lexmark, ο οποίος μπορεί να μη διακρίνεται για την ταχύτητα εκτύπωσης που προσφέρει, ωστόσο το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό. Να η ευκαιρία, λοιπόν, για όσους αναζητούν έναν όσο το δυνατόν οικονομικότερο εκτυπωτή, αν και θα πρέπει να έχουν υπόψη τους ότι - όπως τονίσαμε και στην εισαγωγή - τα φαινόμενα απατούν πολλές φορές, γεγονός που αποδεικνύεται στην προκειμένη περίπτωση από το ιδιαίτερα αυξημένο κόστος χρήσης του μοντέλου.

• Μέγιστη ανάλυση: 1.200x1.200 • Buffer: -
• Τιμή: € 64,90• Διάθεση: Infolex, τηλ.: 210 6722230

Epson Stylus Color C62

Αν και η ταχύτητα εκτύπωσης του μοντέλου της Epson μπορεί να συγκριθεί μόνο με την αντίστοιχη των μοντέλων της ανώτερης οικονομικής κατηγορίας, οι συνολικές επιδόσεις του το τοποθετούν πίσω από τις λύσεις των Canon, Hewlett-Packard και Lexmark. Συγκεκριμένα, το κόστος εκτύπωσης είναι σχετικά ανεβασμένο, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης σε απλό χαρτί υπολείπεται εκείνης που προσφέρουν τα προϊόντα των δύο προαναφερόμενων εταιρειών. Μοιραία, λοιπόν, δεν μπορούμε να προτείνουμε το συγκεκριμένο μοντέλο, αναμένουμε, όμως, τα νεότερα προϊόντα της δημοφιλούς εταιρείας!



• Μέγιστη ανάλυση: 5.760x720 • Buffer: 32KB
• Τιμή: € € 118,00 • Διάθεση: Πουλιάδης & Συνεργάτες, τηλ.: 210 9283710

HP Deskjet 3820



Χωρίς να ξεχωρίζει για την ταχύτητα εκτύπωσης και κάνοντας χρήση της τεχνολογίας Photoret της "προηγούμενης γενιάς", το μοντέλο της Hewlett-Packard απευθύνεται, προφανώς, στους χρήστες που δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις. Αξίζει να σημειωθεί, πάντως, ότι οι drivers που συνοδεύουν το προϊόν είναι ιδιαίτερα φιλικοί, γεγονός που το καθιστά μια έξυπνη αγορά για τους αρχάριους στον κόσμο της πληροφορικής. Από εκεί και πέρα, η ποιότητα εκτύπωσης ικανοποιεί, ενώ το κόστος χρήσης δεν θα σας προβληματίσει αν δεν τυπώνετε πάνω από 20-30 σελίδες το μήνα!

• Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200 • Buffer: 2MB
• Τιμή: € 113,10 • Διάθεση: Hewlett-Packard Hellas, τηλ.: 210 8091100

Canon i320



Ακόμη μία οικονομική λύση, η οποία, ωστόσο, προσφέρει αξιοπρεπείς επιδόσεις τόσο στον τομέα της ταχύτητας όσο και σε εκείνον της ποιότητας εκτύπωσης. Γενικά, αν σκοπεύετε να επενδύσετε σε κάποιο μοντέλο της συγκεκριμένης κατηγορίας και έχετε ως κύριο κριτήριο το κόστος ανά σελίδα, το εξεταζόμενο προϊόν της Canon αφήνει πίσω τον ανταγωνισμό. Το μόνο σημείο που μας προβλημάτισε ήταν η ευκρίνεια στην περίπτωση εκτύπωσης ασπρόμαυρης εικόνας, αφού ναι μεν ήταν ικανοποιητική, αλλά σαφώς υποδεέστερη από τα δείγματα που έδωσε ο ανταγωνισμός. Φυσικά, η εν λόγω δοκιμασία μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά εξειδικευμένη, άρα και η κάπως μειωμένη απόδοση δεν αναμένεται να αποτελέσει σημείο προβληματισμού για το μέσο καταναλωτή.

• Μέγιστη ανάλυση: 2.400x1.200 • Buffer: 56KB
• Τιμή: € 122,77 • Διάθεση: Intersys, τηλ.: 210 9554244

Πριν αγοράσετε...

ΑΠΟ € 150,00 ΕΩΣ € 300,00

HP Deskjet 5550



Παρόλο που η αγορά των ειδών πληροφορικής επιβάλλει την αξιολόγηση των συσκευών σύμφωνα με τις επιδόσεις και τα χαρακτηριστικά τους, η συγκεκριμένη πρόταση της Hewlett-Packard μας αναγκάζει να παρεκκλίνουμε λίγο από την καθιερωμένη πορεία μας, στρέφοντας τη συζήτηση στο θέμα του σχεδιασμού των προϊόντων. Το πρωτοποριακό design του 5550 σίγουρα κατορθώνει να εντυπωσιάσει, καταρρίπτοντας τη λογική του "κουτιού" που υιοθετούν οι περισσότεροι κατασκευαστές. Μακάρι η προσπάθεια της HP στο συγκεκριμένο τομέα να βρει κι άλλους μιμητές (χωρίς, βέβαια να θυσιάζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά)! Εξίσου καλές είναι οι επιδόσεις του εκτυπωτή, αφού η ταχύτητα ικανοποιεί, ενώ η τεχνολογία Phototet IV εγγυάται την εξαιρετική ποιότητα του τελικού αποτελέσματος. Από εκεί και πέρα, το κόστος ανά σελίδα κινείται σε ικανοποιητικά επίπεδα, αν και, βέβαια, δεν φτάνει τις επιδόσεις που δίνουν στη συγκεκριμένη κατηγορία τα μοντέλα της Canon. Συνολικά, ο 5550 αποτελεί μια καλή λύση "γενικής χρήσης", προσφέροντας εξαιρετική σχέση απόδοσης-κόστους.

- Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200 • Buffer: 8MB
- Τιμή: € 199,42 • Διάθεση: Hewlett-Packard Hellas, τηλ.: 210 8091100

Για απαιτητικούς χρήστες - Ευελιξία & Αξιοπιστία

Canon S820



Ο εκτυπωτής της Canon εντάσσεται οριακά στους εκτυπωτές μέσου κόστους, αφού η τιμή του υπολείπεται ελάχιστα του ψυχολογικού φράγματος των € 300,00 που θέσαμε για τη μεσαία κατηγορία. Πρόκειται για μια συσκευή πραγματικά επαγγελματικών προδιαγραφών, αφού τόσο η ταχύτητα όσο και η ποιότητα εκτύπωσης κινούνται σε εξαιρετικά επίπεδα. Χρησιμοποιεί 6 ανεξάρτητα μελάνια, προσφέροντας ακρίβεια και χρωματική πιστότητα ακόμα και στη "δύσκολη" περιοχή των αποχρώσεων του μαύρου, ενώ το κόστος ανά σελίδα είναι ένα από τα δυνατά σημεία του μοντέλου, αφού στο συγκεκριμένο τομέα δεν έχει αντίπαλο στην εν λόγω κατηγορία. Ωστόσο, ο ανταγωνισμός έρχεται - αναπάντεχα - από την ίδια την Canon, αφού το μοντέλο i850 κοστίζει λίγο ακριβότερα (€ 320,00), ενώ είναι σημαντικά ταχύτερο. Βέβαια, στην ποιότητα εκτύπωσης ο S820 διατηρεί μια μικρή υπεροχή.

- Μέγιστη ανάλυση: 2.400x1.200 • Buffer: 80KB
- Τιμή: € 293,82 • Διάθεση: Intersys, τηλ.: 210 9554244

ΑΠΟ € 300,00 ΚΑΙ ΑΝΩ

HP Photosmart 7550

Το μοντέλο Photosmart 7550 αποτελεί την κορυφαία - για την ώρα - πρόταση της Hewlett-Packard στην κατηγορία των εκτυπωτών σελίδας Α4. Σε αντίθεση με τους υπόλοιπους εκτυπωτές της HP, ο Photosmart 7550 δεν χρησιμοποιεί δύο, αλλά τρία δοχεία μελάνης, γεγονός που αυξάνει την ευχρηστία αλλά και την ταχύτητα (η ανάμειξη των χρωμάτων γίνεται, προφανώς, γρηγορότερα όταν υπάρχουν "έτοιμα" 7 χρώματα αντί για 4). Η ποιότητα εκτύπωσης κινείται σε εξαιρετικά επίπεδα, αν και στην αποτύπωση των αποχρώσεων του μαύρου ο Canon S830D διατηρεί ένα μικρό - αλλά διακριτό - προβάδισμα. Ωστόσο, η πρόταση της HP διακρίνεται για τα συνοδευτικά αξεσουάρ που φέρει ενσωματωμένα, τα οποία φιλοδοξούν να διευκολύνουν το έργο του επαγγελματία φωτογράφου. Συγκεκριμένα, η συσκευή διαθέτει, πέρα από τη δυνατότητα απευθείας σύνδεσης με την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, υποδοχές για τις κάρτες μνήμης όλων των γνωστών τύπων (CFC, SmartMedia, SD, MMC και Memory Stick!), ενώ η ύπαρξη οθόνης LCD στο εμπρόσθιο μέρος του εκτυπωτή επιτρέπει τη ρύθμιση κάποιων βασικών παραμέτρων της εκτύπωσης. Τονίζουμε, τέλος, ότι παρόλο που η μέγιστη ανάλυση της συσκευής ανέρχεται στα 4.800x1.200, στην πράξη ο χρήστης μάλλον θα προτιμήσει τη σιγουριά της τεχνολογίας Photoret IV, η οποία επιτυγχάνει σημαντική αύξηση στην ταχύτητα εκτύπωσης, χωρίς τη διακριτή μείωση της ποιότητας.



- Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200 • Buffer: 16MB
- Τιμή: € 388,22 • Διάθεση: Hewlett-Packard Hellas, τηλ.: 210 8091100

Ημιεπαγγελματική χρήση - Τελειότητα & Οικονομία

Canon S830D



Ο χρήστης που αναζητά έναν εκτυπωτή που έχει τη δυνατότητα να λειτουργήσει χωρίς την ύπαρξη υπολογιστή, θα ενθουσιαστεί με τις επιδόσεις, αλλά και τα χαρακτηριστικά του μοντέλου S830D της Canon. Αν και το κόστος είναι αρκετά ανεβασμένο σε σχέση με το S530D, η ποιότητα εκτύπωσης κινείται σε κορυφαία επίπεδα, κυρίως λόγω της χρήσης έξι μελανιών, καθένα από τα οποία καταλαμβάνει μάλιστα ξεχωριστό δοχείο. Η ανεξαρτησία των cartridges συντελεί, επιπλέον, στο χαμηλό κόστος εκτύπωσης της συσκευής, γεγονός που, σε συνδυασμό με την υψηλή ποιότητα του τελικού αποτελέσματος, καθιστά το συγκεκριμένο μοντέλο της Canon τον ιδανικό σύντροφο για τον επαγγελματία. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα απευθείας σύνδεσης με κάρτες μνήμης μέσω της - τυπικής για τα προϊόντα της Canon - PC Card, ωστόσο στη συσκευασία περιλαμβάνεται μόνο ο προσαρμογέας για τον τύπο CFC. Επισημαίνουμε, τέλος, ότι οι επιδόσεις του εξεταζόμενου μοντέλου δεν διαφέρουν από εκείνες του απλού S820, το οποίο θα πρέπει να αποτελέσει την επιλογή του καταναλωτή που αδιαφορεί για τα χαρακτηριστικά "PC Free".

- Μέγιστη ανάλυση: 2.400x1.200 • Buffer: 56KB
- Τιμή: € 494,42 • Διάθεση: Intersys, τηλ.: 210 9554244

Photoret IV

Η τεχνολογία Photoret της HP αποτελεί ένα από τα κύρια σημεία ισχύος των μοντέλων της κραταιάς εταιρείας, αλλά συχνά προκαλεί σύγχυση τόσο στο καταναλωτικό κοινό όσο και στους κριτικούς, μια και έχει μια σημαντική ιδιομορφία: Αντί να ενισχύει τη μέγιστη ανάλυση, δρα ανταγωνιστικά εις βάρος αυτής! Τι εννοούμε; Απλώς η ενεργοποίηση της υψηλότερης ονομαστικής ανάλυσης (4.800x1.200) καθιστά τη διαδικασία της εκτύπωσης ιδιαίτερα χρονοβόρα αλλά και απαιτητική σε υπολογιστική ισχύ. Η Photoret αποτελεί μια εναλλακτική μέθοδο, η οποία εφαρμόζεται αποκλειστικά σε ανάλυση 1.200x1.200, προσφέροντας ποιότητα εκτύπωσης που δεν διαφέρει πρακτικά από εκείνη που θα επιτυγχάναμε στη μέγιστη ανάλυση. Ο χρήστης πρέπει, λοιπόν, να γνωρίζει ότι δεν γίνεται - την παρούσα, τουλάχιστον χρονική στιγμή - να συνυπάρχουν Photoret και 4.800x1.200: ή με τον ένα τρόπο τυπώνουμε ή με τον άλλο (στην πράξη, μάλιστα, η μέγιστη ανάλυση εφαρμόζεται σπάνια από τους κατόχους μοντέλων της HP, αφού το αποτέλεσμα της Photoret είναι εξίσου ποιοτικό και πολύ μα πολύ πιο γρήγορο).

Επιλογές

Για να δώσουμε μια σαφή εικόνα του χάρτη της αγοράς των εκτυπωτών στον καταναλωτή χωρίσαμε τα μοντέλα σε τρεις μεγάλες κατηγορίες. Το τοπίο στη φθηνή κατηγορία είναι μάλλον ξεκάθαρο: Ο εκτυπωτής που δικαιούται τον τίτλο του "οικονομικού inkjet γενικών καθηκόντων" είναι ο Z55se της Lexmark, τον οποίο και προτείνουμε, μια και φαίνεται πως έχει τις περισσότερες δυνατότητες. Ο χρήστης που ενδιαφέρεται κυρίως για την απλότητα στο χειρισμό ίσως εξετάσει την περίπτωση απόκτησης του μοντέλου 3820 της Hewlett-Packard, το οποίο αποτελεί μια τίμια πρόταση. Από την άλλη πλευρά, αν και η συσκευή i320 της Canon προσφέρει το χαμηλότερο κόστος ανά σελίδα, ο μικρός όγκος των εκτυπώσεων που χαρακτηρίζει την εξεταζόμενη κατηγορία δεν δικαιολογεί την απόκτησή της.

Όλοι οι εκτυπωτές που παρουσιάζονται στην ενότητα "από € 150,00 έως € 300,00" είναι αξιόμαχοι και σαφώς δεν πρόκειται να απογοητεύσουν τον καταναλωτή. Αν μας ζητούσαν, όμως, να ξεχωρίσουμε ένα μοντέλο, αυτό θα ήταν αναμφισβήτητα το S820 της Canon. Έξι ξεχωριστά μελάνια, εξαιρετική ποιότητα εκτύπωσης αλλά και χαμηλό κόστος ανά σελίδα συνθέτουν ένα εκπληκτικό σύνολο, το οποίο θα ικανοποιήσει κάθε απαίτηση του χρήστη. Αν δεν είστε διατεθειμένος όμως να ξοδέψετε € 293,00 για έναν εκτυπωτή και θεωρείτε ότι δεν καλύπτεστε απόλυτα από τα χαρακτηριστικά των μοντέλων της "μικρής" κατηγορίας, υπάρχει για εσάς μια ενδιάμεση λύση, που δεν είναι άλλη από το "διαστημικό" 5550 της Hewlett-Packard. Προσιτό κόστος και πολύ καλές επιδόσεις συνθέτουν ένα ισορροπημένο σύνολο.

Στη μεγάλη κατηγορία, τέλος, η πρωτιά ανήκει δικαιωματικά - για άλλη μία φορά - στην Canon. Η τιμή του μοντέλου i950 είναι, βέβαια, αρκετά "αλμυρή", εντούτοις ο χρήστης που θα δαπανήσει ένα ποσό που υπερβαίνει τα € 300,00 για αγορά εκτυπωτή αναζητά προφανώς την κορυφή των επιδόσεων, αλλά και ένα μοντέλο που συμβάλλει στην ελαχιστοποίηση του κόστους χρήσης.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Canon S530D

Ο συγκεκριμένος εκτυπωτής της Canon είναι λίγο ακριβότερος από το μοντέλο 7550 της Hewlett-Packard, εντούτοις η ποιότητα εκτύπωσης είναι μάλλον υποδεέστερη, ενώ δεν υπάρχουν και οι ευκολίες σύνδεσης που συναντάμε στην πρόταση της HP: Υπάρχει μόνο η υποδοχή PC Card, άρα, για να δεχτεί η συσκευή τα διάφορα είδη καρτών μνήμης χρειάζεται κάθε φορά ξεχωριστός προσαρμογέας (adapter). Για την αποτύπωση των χρωμάτων χρησιμοποιούνται μόνο 4 μελάνια, γεγονός όχι εξ ορισμού αρνητικό, αν αναλογιστούμε τις κορυφαίες επιδόσεις του μοντέλου 850 της ίδιας εταιρείας, όμως, στην προκειμένη περίπτωση η εν λόγω τεχνική δεν κρύβει τις αδυναμίες της. Συνολικά, ο εκτυπωτής S530D προσφέρει ικανοποιητικές επιδόσεις αλλά δεν εντυπωσιάζει, καθώς στην εξεταζόμενη κατηγορία το κυρίαρχο χαρακτηριστικό είναι η ποιότητα εκτύπωσης. Αξίζει να αναφερθεί, πάντως, ότι το κόστος χρήσης της συσκευής είναι αρκετά χαμηλότερο από το αντίστοιχο του HP 7550.



- Μέγιστη ανάλυση: 2.400x1.200
- Buffer: 56KB
- Τιμή: € 411,80
- Διάθεση: Intersys, τηλ.: 210 9554244

Canon i850

Το παρόν μοντέλο διαφοροποιείται από τη λογική των 6 ανεξάρτητων μελανιών που συναντούσαμε μέχρι τώρα στα ακριβά μοντέλα της Canon. Στην προκειμένη περίπτωση έχουμε μόνο 4, χωρίς ωστόσο το γεγονός αυτό να έχει μεγάλο αντίκτυπο στην ποιότητα εκτύπωσης. Το σημαντικό πλεονέκτημα του i850 σε σχέση με τον ανταγωνισμό είναι η ταχύτητα, τομέας στον οποίο κερδίζει κατά κράτος τον ανταγωνισμό. Επιπλέον, η Canon προχωρεί τις τεχνικές εξοικονόμησης μελανιού ένα βήμα παραπέρα, μειώνοντας σημαντικά το κόστος χρήσης. Ο εξεταζόμενος εκτυπωτής αποτελεί τελικά μια πολύ καλή επιλογή, αλλά ο χρήστης που επικεντρώνει την προσοχή του στην ποιότητα εκτύπωσης ίσως προτιμήσει τον παλιότερο S820.

- Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200 • Buffer: 80KB
- Τιμή: € 320,82 • Διάθεση: Intersys, τηλ.: 210 9554244

Canon i950

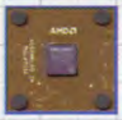
Το κορυφαίο μοντέλο της Canon έρχεται να επιβεβαιώσει την υπεροχή της εταιρείας στο χώρο των οικιακών και ημιεπαγγελματικών εκτυπωτών. Με 6 ανεξάρτητα μελάνια και όγκο σταγόνας μόλις 2pl (το τελευταίο χαρακτηριστικό εντοπίζεται και στο i850), εκτυπώνει με εντυπωσιακή ακρίβεια, διατηρώντας, παράλληλα, το κόστος χρήσης σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα. Αν είστε διατεθειμένος να ξοδέψετε πάνω από € 300,00 για αγορά εκτυπωτή, δεν έχετε λόγο να μην προτιμήσετε το συγκεκριμένο μοντέλο!

- Μέγιστη ανάλυση: 4.800x1.200 • Buffer: 80KB
- Τιμή: € 519,71 • Διάθεση: Intersys, τηλ.: 210 9554244

Πριν αγοράσετε...

Τι κάνετε προτού αγοράσετε κάποιο νέο σύστημα; Επισκέπτεστε όλα τα καταστήματα για να βρείτε τις χαμηλότερες τιμές, εξετάζετε τις διαφορές ανάμεσα στα υποσυστήματα των διάφορων τύπων και εταιρειών ή απλώς ψωνίζετε στην ...τύχη; Από αυτόν το μήνα αναλαμβάνουμε για εσάς την έρευνα και συνθέτουμε δύο ολοκληρωμένα συστήματα. Με γνώμονα το χαμηλό budget και χωρίς να υπερβούμε τα € 750,00 συνθέτουμε το πρώτο ποιοτικό σύστημα, πλήρες από κάθε άποψη και κατάλληλο για όλες τις πιθανές αποστολές που μπορεί να του αναθέσετε! Το δεύτερο σύστημα το συνθέσαμε με γνώμονα τον ίδιο τον εαυτό μας! Πρόκειται για το "best buy", με όριο τα € 1.500 και υποσυστήματα που θα επιλέγαμε για να αγοράσουμε εμείς οι ίδιοι! Ο οδηγός αυτός θα ανανεώνεται κάθε μήνα με τα καλύτερα υποσυστήματα που υπάρχουν στην αγορά, χωρίς να αυξάνονται τα χρηματικά όρια. Αυτός θα είναι ο ρόλος του!

BUDGET

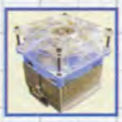


CPU: AMD Athlon XP 1800+ "B"

€ 72,05 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hacshop.gr

Το "μικρό" σύστημα δείχνει... τα δόντια του! Στο τιμόνι κάθεται πλέον ο 1800+ (άλλωστε ο 1700+ δεν διατίθεται πλέον στην αγορά), ο οποίος, βέβαια, διαθέτει τον πυρήνα Thoroughbred B. Προσφέρει πολύ ικανοποιητικές επιδόσεις, τόσο στις εφαρμογές όσο και στα games, ενώ η πολύ καλή θερμική συμπεριφορά του σας προκαλεί να τον υπερχρονίσετε!



Cooler: GlobalWin FSP 82

€ 14,38 + ΦΠΑ

Διάθεση: Checkmate, www.checkmate.gr

Ο XP1700+ "B" είναι ένας επεξεργαστής που δεν ανεβάζει θερμοκρασία και μπορείτε να τον εξοπλίσετε με φθηνότερο cooleráκι. Ωστόσο, εμείς σας προτείνουμε το πολύ καλό FSP82 της GlobalWin, το οποίο εγγυάται τη χαμηλή θερμοκρασία του ακόμα και στις περιπτώσεις που θέλετε να τον πουσάρετε λιγάκι.



Motherboard: Gigabyte GA-7VA

€ 77,45 + ΦΠΑ

Διάθεση: e-Shop, www.e-shop.gr

Οι μικρές μειώσεις στις τιμές μας επέτρεψαν να αντικαταστήσουμε τη "γερασμένη" 745 Ultra της MSI με τη σαφώς ταχύτερη πρόταση της Gigabyte, η οποία ενσωματώνει το KT400 της VIA. Διαθέτει κύκλωμα ήχου που πληροί το πρότυπο 5.1 και 6 θύρες USB, ενώ παρέχει υποστήριξη για όλους τους επεξεργαστές της AMD!

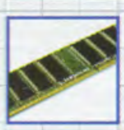


VGA: Colour Power Radeon 9100

€ 72,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Κάρτα γραφικών πλήρως συμβατή με DirectX8.1, 64MB DDR SDRAM και με επιδόσεις που ξεπερνούν σαφέστατα αυτές της MX της nVIDIA. Πρόκειται για την κορυφαία πρόταση της "προηγούμενης γενιάς" και αρκεί για να παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι με αναλύσεις μέχρι 800x600. Η υλοποίηση της Colour Power αποτελεί μία αξιόλογη πρόταση.



RAM: Kingston 256MB DDR SDRAM 333

€ 41,04 + ΦΠΑ

Διάθεση: RAM Shop, www.ram-shop.gr

256MB μνήμη πρέπει να θεωρούνται ως το ελάχιστο ποσό για τις απαιτήσεις ενός σύγχρονου συστήματος. Μπορείτε να βρείτε noname μνήμες σε καλύτερη τιμή, όμως προτείνουμε ανεπιφύλακτα ένα module της Kingston, το οποίο είναι εξαιρετικής ποιότητας κατασκευής και συνοδεύεται από lifetime εγγύηση.



Σκληρός Δίσκος: WD 40JB

€ 79,54 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Μπορεί τα 40GB να φαίνονται λίγα, όμως με λίγο καλή διαχείριση είναι υπερ-αρκετά για οποιονδήποτε. Γιατί επιλέξαμε τον ακριβότερο JB έναντι του BB; Γιατί είναι ο καλύτερος δίσκος αυτή τη στιγμή στην αγορά, καθώς λειτουργεί στις 7.200 στροφές, ενώ διαθέτει και 8MB μνήμης cache.



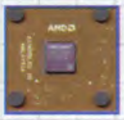
DVD Drive: Sony 16x bulk

€ 36,96 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Η πρόταση της Sony δεν είναι ούτε η φθηνότερη αλλά ούτε και η ακριβότερη που θα συναντήσετε. Αν και το παρόν drive δεν βρισκόταν στην κορυφή των επιλογών μας, επιλέχθηκε ώστε να εξοικονομηθούν χρήματα για αγορά άλλων υποσυστημάτων. Ωστόσο, δεν πρόκειται για άσχημη επιλογή, καθώς είναι επώνυμο και καλής κατασκευής.

BEST BUY



CPU: Athlon XP 2100+ "B"

€ 113,94 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hackshop.gr

Οι νέοι επεξεργαστές της AMD με πυρήνα Throughbred B άρχισαν να κατακλύζουν την ελληνική αγορά. Ο AthlonXP 2100+ παρέχει την καλύτερη σχέση κόστους-απόδοσης και επομένως κερδίζει επάξια τη θέση του στο προτεινόμενο σύστημα. Προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις σε όλους τους τομείς, ενώ αποτελεί το απόλυτο εργαλείο στα χέρια του overclocker!



Cooler: GlobalWin CAK4-88T

€ 38,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Checkmate, www.checkmate.gr

Επιδιώκοντας το overclocking, δεν θα μπορούσαμε παρά να εξοπλίσουμε τον XP 1800+ "B" με τον ιδανικό "ψυκτικό" σύντροφο! Με το CAK4-88T θα μπορέσετε να σπρώξετε τη συχνότητα του FSB του επεξεργαστή σας με άνεση, ακόμα και ψηλότερα από τα 166MHz, ανεβάζοντας την ταχύτητά του από τα 1.533 στα 1.900 και πλέον MHz!



Motherboard: MSI K7N2-L

€ 110,57 + ΦΠΑ

Διάθεση: Γραμμή, www.grammi.gr

Η παρούσα "μαμά" ολοκληρώνεται γύρω από το κορυφαίο nForce2 με πλούσιο εξοπλισμό (USB 2.0, ATA133, κύκλωμα ήχου 5.1) και εκπληκτικές δυνατότητες για tweaking (το FSB φτάνει τα 200MHz), υποστηρίζει τους Athlon XP με FSB 166MHz αλλά και τους νεότατους Barton, οπότε αφήνει διάπλατα ανοιχτό το παράθυρο για μελλοντική αναβάθμιση.



VGA: 3D Club Radeon 9500 Pro 128MB

€ 225,72 + ΦΠΑ

Διάθεση: RAM-Shop, www.ram-shop.gr

Αρχικά σκεπτόμαστε για κάρτα με το GeForce4 Ti4200, σε τιμή έως και € 50,00 χαμηλότερη. Όμως, το επίπεδο του budget αλλά και οι σαφέστατα εντυπωσιακές επιδόσεις της 9500 Pro μας άλλαξαν γνώμη. Αλλωστε, πρόκειται για κάρτα τελευταίας γενιάς (AGP 8x, DirectX9) που ξεπερνά ακόμα και την ακριβή Ti4800, ειδικά στις υψηλότερες αναλύσεις.



RAM: Kingston 256MB DDR SDRAM 333 (επί 2)

€ 82,08 + ΦΠΑ

Διάθεση: RAM-Shop, www.ram-shop.gr

Γιατί προτείνουμε 2 modules των 256MB DDR 333 αντί για ένα 512άρι, το οποίο είναι και κάπως φθηνότερο; Διότι με τα 2 256άρια μπορείτε να εκμεταλλευτείτε τη λειτουργία DualDDR του nForce2, αυξάνοντας τις επιδόσεις του συστήματός σας!



Σκληρός Δίσκος: WD 80JB

€ 111,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: BCC, www.bigcity.gr

Σε δελεαστική τιμή, ειδικά αν αναλογιστεί κανείς πως πρόκειται για ταχύτατο δίσκο ATA100 με 8MB cache, διατίθεται ο 80άρης της Western Digital. Ο χώρος είναι υπεραρκετός για κάθε χρήστη, ακόμα και για όσους θέλουν να χρησιμοποιήσουν το σύστημα για βαριές εργασίες όπως είναι το video editing.



DVD Drive: Sony 16x bulk

€ 36,96 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Αν και όχι κακής ποιότητας, το παρόν drive δεν βρισκόταν στην κορυφή των επιλογών μας, ειδικά για το "best buy" σύστημα. Ωστόσο, προτιμήθηκε και σε αυτό το σύστημα ώστε να εξοικονομηθούν χρήματα για αγορά άλλων υποσυστημάτων. Ενδεχομένως να αντικατασταθεί μελλοντικά, όσον αφορά στον οδηγό αγοράς μας, με κάποιο άλλης εταιρείας.

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
Γιάννης Καλοσκάμπης

Οδηγός αγοράς

BUDGET



Case/PSU: Midi Tower A407 350W

€ 33,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: H.A.C. Shop, www.hackshop.gr

Ενα μεσαίο κουτί, αν και δεν προσφέρει ευκολία αντίστοιχη ενός full, είναι ιδανικό για το χρήστη που δεν σκοπεύει να χωρέσει πολλά εξαρτήματα μέσα του. Η συγκεκριμένη λύση είναι δελεαστική καθώς περιλαμβάνει και τροφοδοτικό 350W, τάση αρκετά ισχυρή για να υποστηρίξει ένα ολοκληρωμένο σύγχρονο σύστημα.



Οθόνη: Hitach 615 17"

€ 155,42 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Το πώς "χωρέσαμε" 17άρα οθόνη και μάλιστα της Hitachi σε σύστημα φθηνότερο από € 750,00, δεν αποτελεί θαύμα. Πολλές 17άρες χαμηλότερων προδιαγραφών διατίθενται σε ιδιαίτερα καλές τιμές και η πρόταση της Hitachi είναι άκρως δελεαστική. Ο κόκκος είναι 0,23mm, οι αναλύσεις μέχρι 1.280x1.024 pixels, ενώ καλύπτεται από 5 χρόνια εγγύηση.



Keyboard/Mouse: Microsoft Multimedia & Wheel Optical

€ 23,23 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Επιλέξαμε την πρόταση της Microsoft, διότι πρόκειται για μία ολοκληρωμένη και αξιόπιστη λύση, που εκτός από το multimedia πληκτρολόγιο φέρει και το πολύ καλό οπτικό ποντίκι της εταιρείας. Το πληκτρολόγιο διαθέτει multimedia shortcuts, ενώ και οι δύο συσκευές συνδέονται σε PS/2 ή USB θύρες.



Ηχεία: 2x80Watt

€ 6,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Computer Alpha, www.acom.gr

Το φθηνό σύστημα, δυστυχώς, δεν έχει χώρο για "ηχητικές υπερβολές", ενώ χρήματα που τυχόν εξοικονομούνται είναι προτιμότερο να διατίθενται σε πιο σημαντικά υποσυστήματα. Ενα οποιοδήποτε ζευγάρι από 80άρια στερεοφωνικά ηχεία είναι αρκετά ισχυρό για να ακούτε τη μουσική σας και να παίζετε games. Αν βρείτε ακόμα πιο φθηνά, μη διστάσετε!



Floppy: 1,44 OEM

€ 7,48 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Το floppy drive τείνει να καταργηθεί στις μέρες, καθώς η μόνη χρησιμότητά του περιορίζεται πλέον στη δημιουργία rescue disks, αφού τόσο για boot όσο και για backups τα CDs επικρατούν. Ωστόσο, η έλλειψη CD-R στο φθηνό σύστημα μας αναγκάζει να συμπεριλάβουμε το floppy ως το ύστατο μέσο μεταφοράς μικρών αρχείων.



Modem: Tornado 56K PCI v.92

€ 14,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Πλαίσιο, www.plaisio.gr

Ενα απλό modem δεν θα σας βγάλει και πολύ εκτός προϋπολογισμού. Το τυπικό 56άρι μπορεί να βρεθεί σε τιμές ακόμα πιο φθηνές για όσους θέλουν να ψάξουν λίγο παραπάνω. Πάντως, να το υπολογίζετε πάντα καθώς μπορεί να φανεί χρήσιμο, έστω και με μια προσωρινή σύνδεση "α-λα καρτ"!

CD Recorder: X

Διάθεση: X

Δυστυχώς, το περιορισμένο budget του συστήματος δεν μας επιτρέπει να εντάξουμε και ένα CD-RW στη σύνθεσή του. Ευελπιστούμε πως στο μέλλον θα βρούμε κάποια λύση χωρίς να ξεπεράσουμε τα € 750,00, ωστόσο για την ώρα δεν θέλουμε να θυσιάσουμε κανένα από τα πιο πάνω υποσυστήματα για μία συσκευή που στην προκειμένη θεωρείται "είδος πολυτελείας".

Budget PC: Σύνολο € 633,01 + ΦΠΑ = € 746,95

Με € 750,00 κατορθώσαμε και συνθέσαμε ένα PC με ποιοτικά και, το σημαντικότερο, επώνυμα υποσυστήματα! Η motherboard μπορεί να εγγυηθεί σταθερότητα, ο σκληρός δίσκος με τα 8MB cache την ασφάλεια κατά τη διαμεταγωγή δεδομένων, ενώ η κάρτα γραφικών εξασφαλίζει πως όλα τα παιχνίδια σας θα τρέχουν σε ανάλυση 800x600 με αρκετά εφέ χωρίς κανένα πρόβλημα, μάλιστα σε 17άρα οθόνη!

BEST BUY



Case/PSU: Full Tower/Enermax 365AX-VE 350W Ultra Quiet

€ 47,00/€ 100,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: BCC, www.bigcity.gr/Checkmate, www.checkmate.gr

Ενα τυπικό full tower θεωρείται απαραίτητο καθώς παρέχει ευκολία, χώρο, αλλά και καλή ροή αέρα. Δεν χρειάζεται ακριβότερο των € 50,00, ειδικά απ' τη στιγμή που σας προτρέπουμε να αλλάξετε το τροφοδοτικό του καταβάλλοντας άλλα € 100,00 για το κορυφαίο 365AX-VE.



Οθόνη: NEC FE791SB 17"

€ 238,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Είχαμε να διαλέξουμε μεταξύ μίας φθηνής 19άρας και μίας ποιοτικής 17άρας. Πιστεύουμε πως οι 17" είναι αρκετές για όποιον δεν σκοπεύει να δουλέψει με απαιτητικά σχεδιαστικά προγράμματα, οπότε καταλήξαμε στην άριστη υλοποίηση της NEC που διαθέτει καθοδικό Super Bright Diamondtron, είναι flat και φτάνει την ανάλυση 1.600x1.200!



Keyboard/Mouse: Microsoft Multimedia & Wheel Optical

€ 23,23 + ΦΠΑ

Διάθεση: MG Manager, www.mgmanager.gr

Δεν υπάρχει λόγος αγοράς ασύρματων συσκευών σε αυτή την κατηγορία, οπότε η πρόταση της Microsoft παραμένει και στο "best buy" σύστημα. Το multimedia πληκτρολόγιο και το οπτικό ποντίκι υπερκαλύπτουν τις βασικές ανάγκες του power user.



Ηχεία: Dreamax Cinema 5100

€ 46,95 + ΦΠΑ

Διάθεση: Γραμμή, www.grammi.gr

Αρχικά σκεπτόμαστε ένα σύστημα 2.1 με subwoofer, όμως αποφασίσαμε να μην αφήσουμε αναξιοποίητη τη δυνατότητα ήχου 5.1 του υποσυστήματος της motherboard. Το παρόν σύστημα, αν και όχι το πιο ισχυρό της αγοράς, ολοκληρώνει πλήρως περιβάλλοντα ήχο καλής ποιότητας με 5 δορυφόρους και subwoofer, χωρίς να ανεβάζει πολύ το budget.



Floppy: 1,44 OEM

€ 7,48 + ΦΠΑ

Διάθεση: E-Shop, www.e-shop.gr

Το πιθανότερο είναι πως από τον επόμενο οδηγό μας το floppy drive δεν θα υπάρχει καθόλου στο "best buy" σύστημα, ίσως δίνοντας τη θέση του σε κάποια άλλη λύση, όπως η ύπαρξη μίας flashcard. Αλλωστε ένα τέτοιο σύστημα οφείλει να γίνει σταδιακά "legacy free".



Modem: Tornado 56K PCI v.92

€ 14,00 + ΦΠΑ

Διάθεση: Πλαίσιο, www.plaisio.gr

Δεν υπάρχει λόγος για αγορά ακριβού modem, ακόμα και στην περίπτωση του "best buy" συστήματος, καθώς το netmod αναλαμβάνει το ρόλο αυτό στις συνδέσεις ISDN, ενώ με την έλευση του ADSL τα απλά modems μάλλον θα καταργηθούν. Ωστόσο, η ύπαρξη ενός φθηνού για την ώρα δεν επιβαρύνει πολύ τον προϋπολογισμό.



CD Recorder: Plextor 48x24x48 retail

€ 79,90 + ΦΠΑ

Διάθεση: Disk Impex, τηλ.: 210 9404079

Το "best buy" σύστημα δεν μπορεί να υφίσταται χωρίς την ύπαρξη ενός ποιοτικού CD-RW στη σύνθεσή του. Στην Disk Impex θα βρείτε μία πραγματική ευκαιρία: το Plextor 48x24x48 σε retail μορφή (χωρίς συσκευασία και συνοδευτικό software), η ποιότητα του οποίου είναι αναμφισβήτητη!

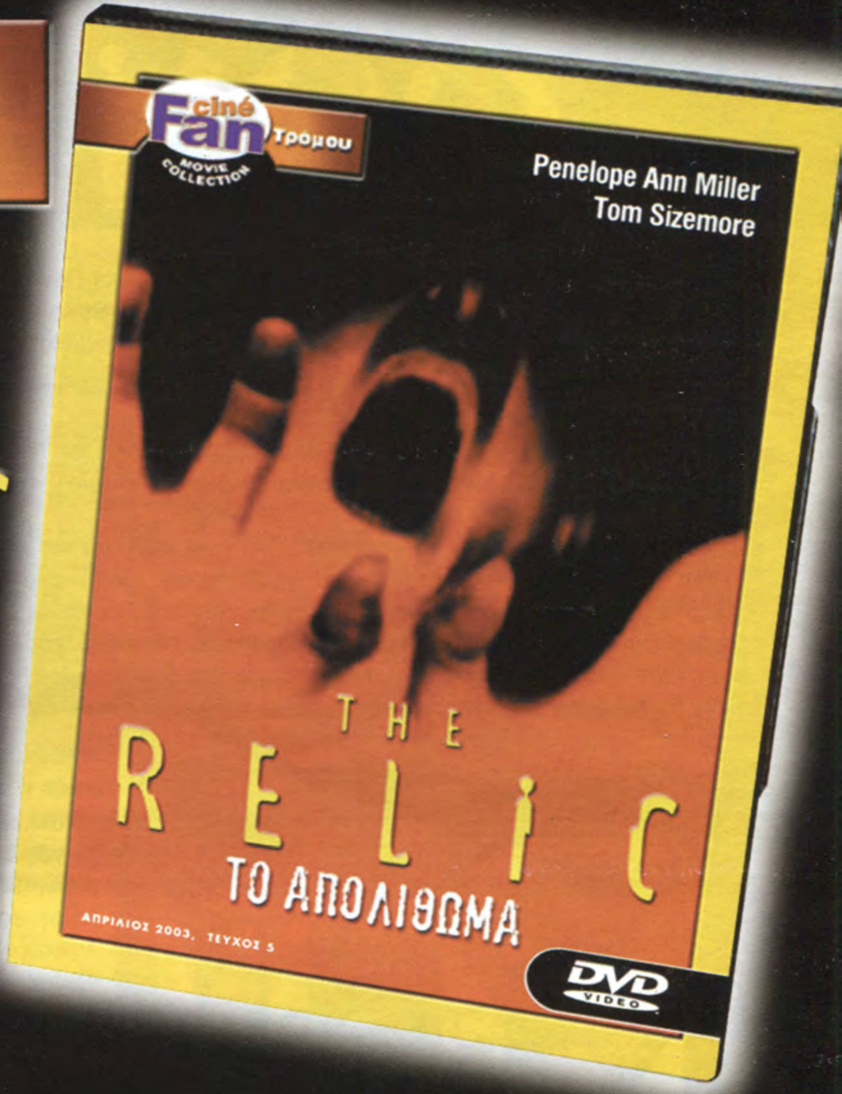
Best Buy: Σύνολο € 1.274,39 + ΦΠΑ = € 1.503,78

"Games με τις λεπτομέρειες στο τέρμα, FSAA, Anisotropic Filtering... Α, και πού 'σαι! Το DVD Ripping θέλω να γίνεται γρήγορα, έτσι;" Αν οι απόψεις αυτές σας εκφράζουν, τότε μάλλον το "best buy" θα σας βρει απολύτως σύμφωνους! Πρόκειται για ένα σύνολο επιλεγμένων κορυφαίων υποσυστημάτων με πολύ χώρο για τα "πειράγματα" στα οποία αρέσκεται ο power user. Το ιδανικό PC που προτείνει η σύνταξη του "PC Master"!

ΙΝΙΕΣ... ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ!

ΔΩΡΟ DVD

THE RELIC
ΤΟ ΑΠΟΛΙΘΩΜΑ



Ο Peter Hyams σκηνοθετεί ένα κλειστοφοβικό θρίλερ αξιώσεων, που συνδυάζει τρόμο, δράση και επιστημονική φαντασία.



Το "The Relic" εξελίσσεται στο υπόγειο και στους σκοτεινούς διαδρόμους του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας της Νέας Υόρκης. Ο ντετέκτιβ Vincent D'Agosta (Tom Sizemore) ερευνά τους ανεξιχνίαστους φόνους σε συνεργασία με τη νεαρή βιολόγο Dr Margo Green (Penelope Ann Miller), προσπαθώντας να λύσει το μυστήριο. Αυτό όμως που δεν γνωρίζει είναι ότι στο υπόγειο κρύβεται ένα τρομακτικό πλάσμα που διψά για αίμα...

Troubleshooter

ΦΩΝΕΣ ΔΙΑ

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- **Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!**
- **Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.**
- **Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.**
- **Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.**
- **Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.**
- **Σε κάθε περίπτωση, μη ζητάτε άμεση απάντηση μέσω e-mail. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να διατηρούμε on-line help line.**



Τον τελευταίο καιρό στο forum του περιοδικού εμφανίστηκαν φωνές διαμαρτυρίας και επικρίσεις σχετικά με τον τρόπο που η στήλη "Troubleshooter" λειτουργεί, τις συμβουλές που προσφέρει και την αμεσότητα των απαντήσεων. Είναι, λοιπόν, ανάγκη να καθορίσουμε εκ νέου τη φιλοσοφία της.

Η στήλη δημιουργήθηκε εξαρχής για να λύνει προβλήματα που μπορεί να αφορούν μεμονωμένα ή και γενικότερα σε κάποιους αναγνώστες. Για λειτουργικούς λόγους προτιμάμε να ομαδοποιούμε απορίες και να δίνουμε κάποιες ενδεικτικές απαντήσεις που καλύπτουν περισσότερες από μία περιπτώσεις ή, πολύ περισσότερο, να γράφουμε σχετικά ένθετα, αφού με μία απάντηση μπορούμε να βοηθήσουμε περισσότερο κόσμο. Δεν είναι δυνατόν να απαντάμε σε 10 επιστολές με το ίδιο θέμα. Ετσι, διαλέγουμε την πιο καλογραμμένη και πλήρη και δίνουμε μία απάντηση που καλύπτει όλες τις περιπτώσεις (συνήθως δίνουμε απαντήσεις για όλες τις πιθανές εκδοχές ενός προβλήματος, εκτός αν δεν είναι αναγκαίο). Διαβάζοντας τις απαντήσεις μας, μπορεί ο αναγνώστης να εντοπίσει σημεία που ενδέχεται να τον αφορούν και μπορεί να τον βοηθήσουν. Αυτό λοιπόν είναι το "goal" της στήλης "Troubleshooter". Αν περιμένετε όλοι προσωπικές απαντήσεις για τις απορίες σας, μπορεί να μην τις δείτε ποτέ!

Από τη μεριά μας, προσπαθούμε να κάνουμε τη δουλειά μας όσο καλύτερα γίνεται στο χρόνο που έχουμε, ο οποίος κάθε άλλο παρά μας περισσεύει. Αυτά που "περισσεύουν" είναι τα e-mails με τις απορίες σας, τα οποία φυσικά δεν μπορούν να χωρέσουν όλα σε 8 σελίδες, γι' αυτό και προσπαθούμε να ομαδοποιούμε και να απαντάμε στις σοβαρότερες απορίες, χωρίς και πάλι να μπορούμε να εγγυηθούμε ότι θα δημοσιευθούν όλες.

Πώς γίνεται όμως η επιλογή των αποριών που θα απαντηθούν; Κατ' αρχάς, προτεραιότητα έχουν κάποιες σοβαρότατες απορίες, οι απαντήσεις των οποίων θα εξυπηρετούσαν και άλλους χρήστες. Αντιθέτως, απορρίπτουμε αμέσως τα e-mails που είναι γραμμένα σε greeklish. Ορίζεται στους κανόνες της στήλης ότι τα e-mails σε greeklish (ή μόνο σε κεφαλαία) δεν θα απαντώνται και αυτό τηρείται αυστηρά, όπως και κάθε άλλος κανόνας. Από την πλευρά του, ο

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr

ΜΑΡΤΥΡΙΑΣ!

αναγνώστης πρέπει να μας δίνει να καταλάβουμε ποιο είναι το πρόβλημα που αντιμετωπίζει. Δεν μας ενοχλούν τα ορθογραφικά και τα συντακτικά λάθη, ωστόσο αν κάποιος "γράφει και γράφει" ακατανόητα κείμενα απαιτώντας από εμάς να "αποκρυπτογραφήσουμε" τα γραπτά και τις απορίες του, περιμένει άδικα, όσο και αν επιμένει ότι το πρόβλημά του χρήζει επείγουσας απάντησης (το 80% των e-mails που λαμβάνουμε είναι... "επείγοντα"). Καλό είναι, λοιπόν, ο αναγνώστης να διαβάζει το e-mail του προτού το στείλει και μόνο όταν βεβαιωθεί πως βγάζει νόημα να πατήσει το "send" στο Outlook...

Τέλος, μη μας ζητάτε απαντήσεις με e-mail. Λόγω περιορισμένου χρόνου, χρονοδιαγραμμάτων αλλά και λόγω ιδιότητας (είμαστε περιοδικό, όχι hotline βοηθείας), δεν μπορούμε να παρέχουμε υπηρεσία επίλυσης προβλημάτων. Κάποια e-mails απαντώνται, κυρίως γιατί οι απορίες είναι τόσο απλές και οι απαντήσεις τόσο σύντομες, που δεν θα δημοσιεύονταν καν στη στήλη. Α, για μην το ξεχάσω: Μην κάνετε ερωτήσεις που σχετίζονται με τις αγορές σας! Γι' αυτές υπάρχουν άλλες στήλες στις οποίες μπορείτε να ανατρέχετε ("Πριν Αγοράστε" και "PC Flash"), καθώς και σχετικά αφιερώματα για να αποφασίσετε, για παράδειγμα, ποια κάρτα γραφικών θα πάρετε!



ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Η σύνθεσή μου είναι η εξής: Pentium 3 733MHz, 384MB SDRAM, 10GB σκληρός, κάρτα γραφικών GeForce 256 32MB Anihillator Pro της Creative, SoundBlaster 128 και motherboard GA 6VX7-4X Socket 370 της Gigabyte. Θέλω να αγοράσω μια νέα κάρτα γραφικών μέχρι € 200,00-250,00. Το πρόβλημα είναι αν η νέα κάρτα θα είναι συμβατή με το υπάρχον σύστημα ή θα χρειαστώ και νέα motherboard; Παλαιότερα, όταν είχα πρωτοαγοράσει το PC μου, είχα μία SoundBblaster Live 1024, η οποία είχε τρομερά προβλήματα συμβατότητας (οι μπλε οθόνες στα games πάσης φύσεως ήταν καθημερινό φαινόμενο και μάλιστα 5-6 φορές ανά παιχνίδι, οπότε βαριόμουν και το παρατούσα). Τελικά, το πρόβλημα είχε λυθεί τότε με κάποιους AGP drivers που μου είχαν περάσει στο κατάστημα αγοράς. Αργότερα όμως η κάρτα κάηκε και έβαλα την 128. Επειδή δεν θέλω να ξαναπεράσω τα ίδια, είναι δυνατόν με αναβάθμιση του BIOS να ξεπεραστούν τυχόν προβλήματα με νέα κάρτα γραφικών; Τι κάρτα μού προτείνετε; Σκέφτομαι για GeForce4 Ti ή MX ή ATI Radeon από 9000 Pro και άνω. Αν θέλω, πάντως, να αλλάξω και επεξεργαστή, μάλλον δεν γλιτώνω και τη νέα motherboard........ ε;

greek_avatar@hotmail.com

Για τον επεξεργαστή δεν το συζητώ. Με την κάρτα γραφικών μάλλον δεν πρέπει να ανησυχείς, ωστόσο λαμβάνοντας υπόψη τα προβλήματα που είχες, θα σου πρότεινα να ελέγξεις τόσο το τροφοδοτικό σου όσο και τη θερμοκρασία που αναπτύσσεται στο κουτί του υπολογιστή σου. Ειδικά αυτό με τη SBLive, μόνο σε θερμοκρασία ή ασταθή τάση μπορώ να το αποδώσω. Οσο για την κάρτα γραφικών, δεν χρειάζεται να δώσεις τόσο πολλά χρήματα για μία GeForce4 Ti, καθώς το υπόλοιπο σύστημα δεν έχει τα "κότσια" που απαιτούνται για να σταθεί στο πλευρό της. Προτίμησε την πολύ φθηνότερη Radeon 9100 με 128MB μνήμης και απόφυγε οπωσδήποτε τη MX. Με τα χρήματα που περισσεύουν κάνε κάτι για το τροφοδοτικό ή τη θερμοκρασία (νέα αθόρυβα ανεμιστηράκια, καλύτερο τροφοδοτικό κ.ά.) και αγόρασε περισσότερη μνήμη. Ετσι θα ενισχύσεις πολύ περισσότερο το σύστημα.

TIP ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Σου είχα γράψει πριν από καιρό, όταν έψαχνα τρόπο να συνδέσω δύο joysticks CMS. Τελικά αγόρασα τη SB Live και ενεργοποίησα τη Gameport της on-board κάρτας ήχου (μέσα από το BIOS). Ευτυχώς, οι φόβοι μου για πιθανό "conflict" δεν επαληθεύτηκαν. Τώρα τα Windows (XP Pro αγγλικά με SP1) βλέπουν μία Creative Gameport και μία Standard Gameport που δουλεύουν μια χαρά. Θέλω να ευχαριστήσω το φίλο Θωμά "tomix" Λεοντιάδη που αντιμετώπισε το ίδιο πρόβλημα με εμένα και επικοινώνησε μαζί μου με e-mail.
Τι να κάνουμε; Μερικά παιχνίδια παίζονται μόνο με αρχαία joysticks!

Χρήστος Δεληβασίλης
chris_rnr@yahoo.com

Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω ένα πρόβλημα με το DVD-ROM. Αναγνωρίζει κανονικά όλα τα CDs, αλλά δυσκολεύεται στα DVDs. Τι εννοώ; Βάζω μέσα μία ταινία, αναβοσβήνει το φωτάκι σε ένδειξη προσπάθειας να το διαβάσει κι ακούγεται ο ήχος από το ματάκι. Επειτα από λίγα δευτερόλεπτα το συρταράκι ανοίγει επειδή δεν μπορεί να διαβάσει το DVD. Υστερα από κάποιες προσπάθειες ίσως καταφέρει να το διαβάσει. Δυστυχώς, με το SCHIZM του "PC Master Gold" δεν γίνεται τίποτε, όσες φορές και να το βάλω. Μπαίνει, προσπαθεί να το διαβάσει και βγαίνει όπως μπήκε. Το σύστημά μου είναι: Pentium 4 1.900MHz, RAM 256MB, HDD 40GB, Windows XP Pro και, το σημαντικότερο, DVD-ROM MT1316B BDV212B της BTC. Περιμένω με αγωνία τη διάγνωσή σου. Σκονισμένο ματάκι; Χαλασμένο ματάκι; Να αγοράσω καινούριο DVD; Τι να κάνω;

Ανδρέας
razielsoul@in.gr

Ανδρέα, πέτα το! Είχα κι εγώ ένα BTC και ήμουν πολύ δυσαρεστημένος μαζί του! Οι μηχανισμοί τους είναι από τους χειρότερους που έχω δει ποτέ σε οπτικά drives (χειρότεροι ακόμα και από τα τραγικά CD-ROM drives πρώτης γενιάς της Creative!). Πάρε κάποιο της Pioneer ή της Teac και θα έχεις το κεφάλι σου ήσυχο...

Quiz

Για να δούμε πόσο καλά μελετήσατε το "PC Master Gold no 2"! Ποιος ήταν ο πρώτος 16bit home υπολογιστής που γνώρισε η αγορά;

- **Atari ST**
- **Sinclair QL**
- **Amiga 1000**

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ:
Εχει 128bit memory bus και 4 pixel pipelines.

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ, ΜΑ ΠΟΙΑ ΚΑΡΤΑ;

Είμαι κάτοχος ενός υπολογιστή Pentium III 1GHz με 192MB RAM, κάρτα γραφικών Rage Fury pro/Xpert 2000 Pro, HDD 28,6GB, motherboard της Mastonic MS7127C με AGP 2x, οθόνη Hyundai 17" και τροφοδοτικό 275 Watt. Σκέφτομαι να κάνω αναβάθμιση στην κάρτα γραφικών μου. Ποια κάρτα μου προτείνεις να αγοράσω; Επίσης, αν μπορείς περιέγραψέ μου συνοπτικά τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσω για να αλλάξω την κάρτα μου και ειδικά το πώς θα σβήσω τους παλιούς drivers και θα εγκαταστήσω τους νέους. Θα εκτιμούσα πολύ τη βοήθειά σου.

Παναγιώτης Ζαφειράκης
thorongil@in.gr

Για 1000άρη επεξεργαστή, μία GeForce 4 Ti4200 ή μία ATI 9500 με 64MB μνήμη αρκεί. Πάντως, το πρώτο που πρέπει να αλλάξεις είναι το τροφοδοτικό σου, ενώ σκέψου και την προσθήκη μνήμης (έχουν πέσει οι τιμές άλλωστε). Δυστυχώς, δεν μας πληροφορείς ποιο είναι το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιείς, κάτι που μπορεί να έχει σημασία στη διαδικασία απεγκατάστασης, αν έχεις Windows 9x ή XP. Αν έχεις XP, στις περισσότερες των περιπτώσεων, δεν χρειάζεται καν απεγκατάσταση της παλιάς. Ωστόσο, ο γενικότερος κανόνας είναι να μπεις στο System/device manager/display adapter και να επιλέξεις remove ή uninstall. Κλείσε τον υπολογιστή και πριν να ανοίξεις το κουτί, πιάσε τους σωλήνες του καλοριφέρ ώστε να φύγει από τα χέρια σου τυχόν στατικός ηλεκτρισμός. Ανοιξε το κουτί, βγάλε την παλιά κάρτα και βάλε την καινούρια. Ξεκίνα τον υπολογιστή, εγκατάστησε τους drivers και αυτό ήταν! Αν νιώθεις πως αντέχεις λίγη περισσότερη περιπέτεια, χρησιμοποίησε έναν registry editor (για παράδειγμα, το RegCleaner) και αφαίρεσε τυχόν καταχωρίσεις της παλιάς κάρτας στο σύστημα. Προσοχή όμως, μη σβήσεις κάτι που χρειάζεσαι.

ATI OR NOT?

Το σύστημά μου αποτελείται από Pentium III 733MHz, Asus CUV4X (VIA APOLLO PRO 133Z), 576MB RAM, Voodoo 3 2000 PCI, SoundBlaster Live Platinum, HD 20GB, DVD-ROM Pionner 106S, CD-ROM Creative 52x και WinXP. Υπάρχουν δύο θέματα που με απασχολούν. Το πρώτο είναι ποια κάρτα με συμβουλεύεις να αγοράσω. Υπάρχει η δυνατότητα ενσωμάτωσης χωρίς BIOS update κάποιας από τις πρόσφατες κάρτες (GeForce3, GeForce4, Ati 8500, Ati 9100); Το δεύτερο θέμα που με απασχολεί είναι η υποστήριξη κάποιων παιχνιδιών με τις νέες κάρτες. Στη συλλογή μου διαθέτω παιχνίδια που υποστηρίζουν μόνο Glide, όπως το Resident Evil. Υπάρχει δυνατότητα να τα τρέξω με κάποια μη 3dfx κάρτα όπως αυτές που προανέφερα; Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθειά σου.

psaltisgr@yahoo.gr

Η ATI Radeon 9100 είναι ίδια με την ATI Radeon 8500. GeForce3 δύσκολα θα βρεις, αλλά δεν σου συνιστώ ούτε την GeForce4. Η Radeon 9100 κυκλοφορεί με 64 ή 128MB μνήμη, είναι φθηνή και υπεραρκετή για τα κυβικά του συστήματός σου. Οσο για τα παιχνίδια glide, ίσως στη σελίδα www.voodoofiles.com βρεις κανέναν εξομοιωτή. Σιγά-σιγά όμως πρέπει να τα ξεχάσεις...

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Διαθέτω το ακόλουθο μηχανάκι: Pentium 1,7GHz, Motherboard VIA P4X 266-8233, 256MB SDRAM, 60GB WD HDisk, Sapphire Radeon 7500, τροφοδοτικό μάλλον 230W, SB Live! Player. Θέλω να κάνω αναβάθμιση και σκέφτομαι να βάλω μία GeForce4 Ti4200 και νέο τροφοδοτικό.

1) Πόσα Watt να είναι το τροφοδοτικό; Τι τροφοδοτικό απαιτεί η GF4;

2) Θα δεχθεί η motherboard την GeForce4, χρειάζεται αλλαγή ή κάποιο BIOS update;

3) Αν αλλάξω motherboard, μπορώ να βάλω τον τωρινό επεξεργαστή και τη μνήμη πάνω της;

4) Γιατί η motherboard έχει μόλις 3 PCI slots; Μήπως είναι "μούφα";

Κώστας "KhaosLaw" Χανιωτάκης
KhaosLaw@pathfinder.gr

Μήπως τα 230 δεν είναι W(att) αλλά V(olt); Γιατί όποιος σου πούλησε P4 με τροφοδοτικό 230W ήταν απατεώνας! Χρειάζεσαι τουλάχιστον ένα 300άρι για να είσαι καλυμμένος. Προφανώς, η motherboard σου δέχεται την GeForce4 χωρίς BIOS update. Αν αλλάξεις motherboard, θα σου συνιστούσα να αλλάξεις και μνήμη, γιατί ο P4 χάνει μεγάλο μέρος της αποδοτικότητάς του με μνήμη τύπου SDRAM. Η P4X266 δεν είναι "μούφα", απλώς είναι μικρών προδιαγραφών motherboard και έχει μόλις 3 PCI για να στοιχίζει λίγο.

ΠΩΣ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ

Εχω σκοπό να κάνω μια μικρή αναβάθμιση (με περίπου € 300,00) στον Η/Υ μου και θα ήθελα τις συμβουλές σας. Ο Η/Υ μου είναι ένας Celeron 933MHz, M/B Abit VH6, 128MB SDRAM, GF2MX 32MB, H/D 20GB, SB PCI128, modem 56K, TV Tunner, AsusCD-ROM, Pionner DVD, Plextor CD-RW, τροφοδοτικό 230W.

Ερωτήσεις:

1) Υπάρχει μία M/B QDI Advance 10B ή F που μπορώ να χρησιμοποιήσω; Ποια είναι καλύτερη;

2) Είχα σκοπό να αγοράσω μία MSI GF4 Ti4200 DDR64MB, μία 128RAM και ένα τροφοδοτικό 300W ή 350W. Μετά όμως ήρθε και η ATI Radeon 9500. Ποια να προτιμήσω; Μήπως να περιμένω και την 9500 Pro;

3) Μήπως είναι καλύτερα να κάνω αναβάθμιση επεξεργαστή και ίσως σκληρού δίσκου (με τα ίδια χρήματα); Ποια M/B σηκώνει μεγαλύτερο επεξεργαστή;

4) Είναι απαραίτητο το τροφοδοτικό;

5) Το σκληρό δίσκο τον αγόρασα για ATA100 (7.200RPM), αλλά το σύστημα τον αναγνωρίζει ως ATA66. Φταίει ο δίσκος, η M/B ή μήπως κάποια ρύθμιση; Πώς θα δω τις RPM;

6) Συνήθεις ασχολίες μου: Ερασιτεχνική επεξεργασία εικόνας (Photoshop), βίντεο (PowerDirector, MediaStudio κ.λπ.), ήχου (CoolEdit2000, SBWaveStudio), DVD-Ripping και, φυσικά, παιχνίδια! Ποια αναβάθμιση θα βοηθήσει περισσότερο;

ΝίκοςJC
aek_nikosgr@yahoo.gr

1) Κράτα την VH6. Είναι πολύ πιο καλή (και σταθερή) από την Advance.

2) Για τα κυβικά του επεξεργαστή σου, μία Radeon 9100 με 128MB μνήμη είναι αρκετή και στοιχίζει πολύ φθηνότερα (€ 120,00) από τις άλλες που προτείνεις. Τροφοδοτικό θα πρέπει να αλλάξεις οπωσδήποτε (πάρε ένα επώνυμο 350W με περίπου € 50,00).

3) Επεξεργαστή μπορείς να βάλεις μέχρι Pentium 3 στα 1.000, τον οποίο όμως θα βρεις μόνο στην αγορά μεταχειρισμένων. Αντ' αυτού, πάρε περισσότερη μνήμη (512MB SDRAM brand name στοιχίζουν περίπου € 90,00), καθώς παίζει πολύ σημαντικότερο ρόλο σε όλες τις ασχολίες σου εκτός από τα παιχνίδια. Μπορείς να αγοράσεις δίσκο της WD (BB 60GB, 7.200 στροφές) με περίπου € 110,00.

4) ΝΑΙ, ΝΑΙ, ΝΑΙ!

5) Αυτό συμβαίνει επειδή ο controller της motherboard είναι ATA66 και όχι ATA100. Οι στροφές δεν επηρεάζονται. Μόνο αν αγοράσεις κάποιον controller ATA100 σε κάρτα PCI και συνδέσεις εκεί τους δίσκους, θα έχεις πλήρη ταχύτητα, αν και δεν θα δεις τεράστιες διαφορές, οπότε μην το επιχειρήσεις καλύτερα.

Για 1000άρη επεξεργαστή, μία GeForce 4 Ti4200 ή μία ATI 9500 με 64MB μνήμη αρκεί.

6) Με τίποτα δεν απασχολείσαι... Λοιπόν, παράτα την GeForce4 και την 9500 που θα σου στοίχιζαν από μόνες τους καμιά 200αριά και βάλε ευρώ. Τα πιο πάνω εξαρτήματα στοιχίζουν περί τα € 270,00 με το ΦΠΑ και θα ενισχύσουν πολύ περισσότερο το σύστημά σου. Και κράτα τα περισσευούμενα € 30,00. Πού ξέρεις, μπορεί να τύχει να βρεις κάποιον μεταχειρισμένο επεξεργαστή...

ΘΕΛΩ DOS!

Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Είμαι κάτοχος ενός Η/Υ με επεξεργαστή P4 1,7GHz, Win ME,HD 40GB, 128MB RAM, κάρτα ήχου SoundBlaster, κάρτα γραφικών nVIDIA RIVA TNT2, ATAPI DVD-ROM STAR2000 και TEAC CD-W516EB. Σε αρκετά παιχνίδια, τα οποία σύμφωνα με τις απαιτήσεις τους τρέχουν χωρίς προβλήματα σε ένα σύστημα σαν το δικό μου (π.χ. Max Payne, Mafia), δημιουργούνται "κοψίματα" στην κίνηση μέσα στο παιχνίδι σαν να γίνεται παύση και να συνεχίζει, κάτι όμως που γίνεται συνέχεια, με αποτέλεσμα να καταντάει εκνευριστικό και κουραστικό. Δεν ξέρω τι φταίει και θα ήθελα λίγη βοήθεια. Κλείνω με 2 ερωτήσεις:

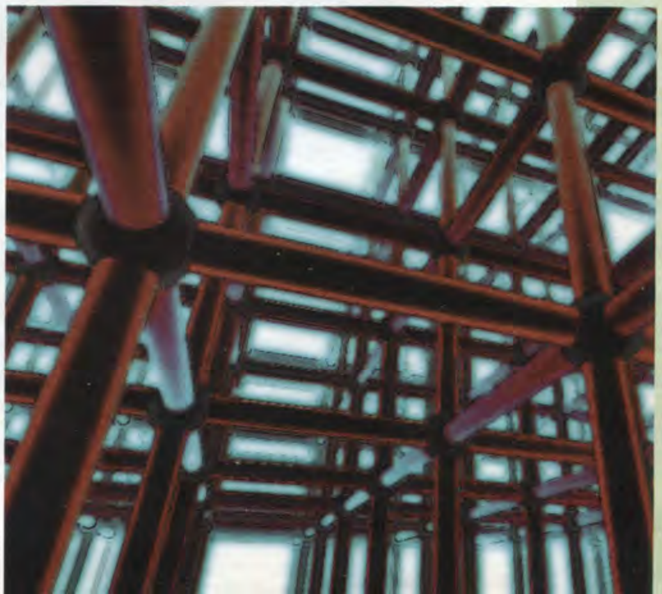
α) Πού μπορώ να βρω ένα προγραμματάκι, το οποίο να δίνει πλήρεις πληροφορίες για το Hardware του Η/Υ (π.χ., επεξεργαστή, ταχύτητες, κάρτα ήχου και γραφικών κ.λπ.);

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Είμαι κάτοχος μιας GeForce2 MX400 και δεν είμαι καθόλου ευχαριστημένος, γιατί το μόνο που καταφέρνει είναι να προκαλεί προβλήματα! Επειδή αναζητώ μια μέση λύση που να ικανοποιεί τις ανάγκες μου και να μην ξεπερνά τα € 250,00, ανακάλυψα την GeForce4 Ti4200 , η οποία φαίνεται αρκετά καλή και δεν είναι MX! Η special edition της SUMA, που αναφέρετε στο τεύχος 159, στη στήλη "Troubleshooter", είναι όντως καλή; Ποια είναι η τιμή της (περίπου); Εχεις κάποια άλλη κάρτα να μου συστήσεις (με το GeForce4 Ti4200);

Νίκος "the elder"
giov@internet.gr

Οποιαδήποτε κάρτα με το Ti4200 είναι αξιόλογη, όμως με τα χρήματα αυτά θα σου πρότεινα να εξετάσεις την αγορά της Radeon 9500 Pro. Είναι συμβατή με DirectX9, είναι γρηγορότερη σε όλες τις περιπτώσεις από την GeForce4 ti4200 και, φυσικά, είναι AGP 8x. Μία καλή περίπτωση είναι και η Sapphire.



Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Η σύνθεση του Η/Υ μου είναι: Pentium4 1.500MHz, GeForce4 440MX 64MB της XFX, 256MB SDRAM, motherboard Intel D845WN, κάρτα ήχου on board, Windows XP Professional, 17" οθόνη της CTX και HD Seagate 40GB. Θέλω να προβώ σε αναβάθμιση της κάρτας γραφικών σε Sapphire ATI Radeon 9700 Atlantis. Αυτό που με προβληματίζει είναι ότι αυτή η κάρτα είναι AGP 8X. Θα υπάρξει κάποια ασυμβατότητα με τη motherboard;

Γιάννης
madnesboy_john@hotmail

Δεν θα συναντήσεις κανένα πρόβλημα. Η κάρτα είναι απολύτως συμβατή με AGP 4x. Μάλιστα, στο tweaker των drives (εμφανίζεται στα properties της κάρτας) μπορείς να ρυθμίσεις μόνος σου την ταχύτητα του AGP, αν και δεν χρειάζεται.

β) Μπορώ να εγκαταστήσω καθαρό DOS στα WIN ME και, αν ναι, πώς γίνεται;

Andreas
c_r_o_m_7@hotmail,com

Για τα παιχνίδια: Μείωσε τις αναλύσεις στο ελάχιστο (640x480) και απενεργοποίησε τα εφέ (ή μείωσέ τα επίσης στο ελάχιστο). Αν έβαζες 128MB μνήμη, θα βοηθούσε. Πάντως, η μεγαλύτερη βοήθεια θα ήταν να αλλάξεις κάρτα γραφικών...

Για τις πληροφορίες: Το SiSoft Sandra είναι το πρόγραμμα που χρειάζεσαι. Θα το βρεις στη διεύθυνση http://www.sisoftware.net/.

Για το DOS: Στο συνοδευτικό DVD-ROM (αλλά και σε παλιότερα CD-ROMs) του "PC Master" υπάρχει το πρόγραμμα Partition Magic. Φτιάξε ένα partition στο δίσκο σου και εκεί εγκατάστησε το DOS.

ΝΕΑ ΚΑΡΤΑ = ΚΑΚΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Είμαι κάτοχος ενός AMD 2200+, 512MB DDR333, M/B GIGABYTE GA-7VAXP και (αυτό που με καίει) κάρτα γραφικών ATI Radeon 9700 Pro. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Οταν τρέχω κάτι με γραφικά (κατά 99% παιχνίδια), το σύστημα κολλάει...

"ΞΑΛΑΦΡΩΣΤΕ" ΤΟ PC ΣΑΣ

Ή ΑΛΛΙΩΣ, ΓΙΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ ΠΥΡΕΤΟ ΤΗΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ!

Η εύκολη επίλυση προβλημάτων απόδοσης που έχουν πλασαριστεί από τις εταιρείες και ειδικά από τους παμπόνηρους πωλητές των καταστημάτων στο χώρο των PCs, ακούει στο όνομα "αναβάθμιση". Αυτό σας περνά από το μυαλό όποτε, ως διά μαγείας, το σύστημά σας μοιάζει να κινείται υπερβολικά αργά, τα Windows XP "σέρνονται", ενώ, ακόμα και στις εφαρμογές, τα πάντα μοιάζουν να κινούνται με ταχύτητα σαλιγκαριού. Δεν είναι λίγες οι φορές που ανυποψίαστοι χρήστες άλλαξαν ολόκληρο το σύστημα (εντάξει, κατανοώ την αλλαγή επεξεργαστή και motherboard, ωστόσο δεν μπορώ να καταλάβω με ποια λογική κάποιοι αγοράζουν GeForce4 για να τρέχουν το Office και να σερφάρουν στο Internet...), επειδή κάποιες μικροαλλαγές τούς προξένησαν προβλήματα.



Αυτόν το μήνα δώσαμε απαντήσεις σε αναγνώστες που ρωτούσαν απεγνωσμένα αν η αγορά μιας ισχυρότατης κάρτας γραφικών θα έκανε καλό στα αδύναμα συστήματά τους. Μέγα λάθος! Κάθε αναβάθμιση, κάθε προσθήκη νέου υποσυστήματος πρέπει να γίνονται με γνώμονα τη συνολική ισχύ του συστήματος αλλά και το σκοπό του. Δεν μπορεί κάποιος να έχει τη λογική ότι, βάζοντας μία ATI 9500 Pro σε έναν "κακόμοιρο" 800άρη Celeron, θα έχει τις πιο αξιόλογες επιδόσεις στα games. Περισσότερα γι' αυτό μπορείτε να διαβάσετε και στο τρισέλιδο πασχαλινό οδηγό αγοράς που ακολουθεί στις επόμενες σελίδες.

Ο υπολογιστής σας χρειάζεται αρκετή φροντίδα ώστε να στέκεται στα πόδια του. Μην αφήνετε άχρηστα προγράμματα να υπάρχουν στο σκληρό δίσκο. Επίσης, οι εφαρμογές που τρέχουν όσο λειτουργεί ο υπολογιστής, καταλαμβάνουν πολύτιμο ποσοστό από τους πόρους του συστήματος. Πατήστε Ctrl+Alt+Del και τερματίστε ό,τι βλέπετε που είναι άχρηστο! Φροντίστε η επιφάνεια εργασίας και η task bar να μην είναι υπερφορτωμένες με εικονίδια, που κατατρώνε τη μνήμη του συστήματος. Βρείτε στο Internet κάποιον registry editor (όπως το πολύ καλό RegCleaner) που θα σας βοηθήσει να καθαρίσετε το σύστημα και τη registry από περιττά προγράμματα, entries ή ακόμα και drivers (που μπορεί να έχουν παραμείνει από τότε που αλλάξατε κάποια κάρτα). Ακολουθούν το scandisk, που θα βρει πιθανά λάθη στο δίσκο, και το defrag, το οποίο πολύς κόσμος παραμελεί για καιρό, με αποτέλεσμα το σύστημα να κάνει χρονοβόρα cachings κάθε φορά που τρέχει κάποια εφαρμογή. Μην ξεχνάτε, φυσικά, να ανανεώνετε τους drivers για όλες τις συσκευές με νέους (κάρτες γραφικών, ήχου, motherboard).

Και, τέλος, μην ξεχάσετε "ζυγίζοντας" τις ανάγκες σας να προβείτε σε ενισχύσεις κάποιων υποσυστημάτων. Ενα καλό τροφοδοτικό, περισσότερη μνήμη καλής ποιότητας (ειδικά αν έχετε μείνει με 256MB και κάτω) και μία μέση κάρτα γραφικών μπορούν να αποβούν πολύ περισσότερο σωτήρια από την αγορά απλώς μιας πανίσχυρης κάρτας σε ένα μέσο σύστημα!

Troubleshooter

Αρχικά σκέφτηκα ως λύση να βάλω XP (είχα 98), δεν έγινε όμως τίποτα. Στη συνέχεια κατέβασα "state of the art" drivers (Catalyst 3.0, DirectX 9,VIA Hyperion 4.45, πιο καινούριο BIOS) και πάλι όμως τίποτα. Επειτα έδωσα το PC μου σε μηχανικό, ο οποίος μου είπε ότι η κάρτα δεν έχει μηχανικό πρόβλημα, οπότε ξανά τίποτα. Και εκεί που είμαι στο δίλημμα να πετάξω την κάρτα από το μπαλκόνι ή να πηδήξω ο ίδιος, θυμήθηκα τη στήλη "Troubleshooter". Help me!!!

Μιχάλης
mike32gr@yahoo.com
Υ.Γ.: Πριν από τη Radeon είχα μία GF2 MX 200 και λειτουργούσε μια χαρά.

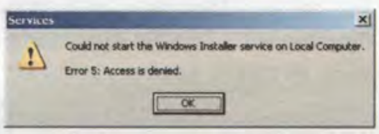
Ας πάρουμε τα πράγματα ένα-ένα. Ας δεχτούμε πως το πρόβλημα είναι του λειτουργικού και των drivers και ότι προέκυψε επειδή πέρασες τους drivers της ATI πάνω από αυτούς της GF2 MX και δεν διορθώθηκε με το πέρασμα από πάνω των XP. Οπότε κάνε format στο δίσκο και εγκατάστησε τα Windows XP, βάζοντας τους τελευταίους drivers μόνο. Βεβαιώσου ότι οι Catalyst είναι για την 9700 και όχι για άλλο μοντέλο (9000, 9100 κ.λπ.). Εγκατάστησε τόσο τους drivers που συνόδευαν την κάρτα όσο και τους Catalyst και δες (κάνε χρήση της ιδιότητας rollback driver της κάρτας γραφικών στο System Properties) με ποιους αποδίδει καλύτερα το σύστημα. Η αίσθησή μου, πάντως, είναι πως ενδέχεται να υπάρχει πρόβλημα επαρκούς τροφοδοσίας. Αυτό τουλάχιστον προκύπτει από το γεγονός ότι "όταν τρέχεις κάτι με γραφικά, το σύστημα κολλάει". Η Radeon καταναλώνει πολύ περισσότερο ρεύμα απ' ό,τι η GF2 MX. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε ένα σχετικό πίνακα τον οποίο μπορείς να συμβουλευτείς.

ΤΗΝ ΤΥΧΗ ΣΑΣ...

Εδώ και μερικές ημέρες προσπαθώ να εγκαταστήσω ένα πρόγραμμα που χρησιμοποιεί τον Windows installer για να πραγματοποιήσει την εγκατάσταση. Πήρα όμως το εξής μήνυμα:



Φυσικά, δεν είμαι σε safe mode. Το PC έχει WinXP Pro με το SP1 εγκατεστημένο, άρα έχω την τελευταία έκδοση του Windows installer. Δοκίμασα να ενεργοποιήσω manually το service, αλλά παίρνω αυτό το μήνυμα:



Το service είναι default στο "manual" και τα properties είναι κανονικά (το RPC service {dependency} είναι ενεργοποιημένο και τρέχει, το log on είναι στο "Local System" account και "Allow Service to interact with desktop"). Στην αρχή θεώρησα ότι το installation pack ήταν corrupted. Το ξανακατέβασα από άλλο δικτυακό τόπο και έγινε το ίδιο. Αποφάσισα να δοκιμάσω ένα άλλο παρόμοιο πρόγραμμα, αλλά κι αυτό απαιτούσε εγκατάσταση μέσω του Windows installer!!! Για όσα προγράμματα δεν χρειάζονται τον Windows installer η εγκατάσταση γίνεται κανονικά. Για τους τύπους να αναφέρω ότι τα προγράμματα που δεν ήθελαν πεισματικά να εγκατασταθούν είναι τα ACDsee 5.0 και το Paint Shop Pro 7.04, ενώ εγκαταστάθηκε σωστά το Larry 7 (thanx guys!) και το Now3D 1.20.83...

Πριν να κάνω επανεγκατάσταση των WinXP (τα οποία παραδόξως δεν μου παρουσίασαν το παραμικρό πρόβλημα μέχρι το προαναφερθέν), θεώρησα σκόπιμο να ζητήσω την άποψή σας πάνω στο θέμα.

With best wishes
Vasilis Kafiris
vaskafir@hotmail.com

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω μία ATI RADEON 9000 Pro 128MB της 3D Club. Για καινούριους drivers να κατεβάσω το νέο Catalyst ή να ψάξω να βρω διαμέσου της κατασκευάστριας εταιρείας; Είχατε επισημάνει ότι οι 9000 Pro που δεν έχουν κατασκευαστεί από την ίδια την ATI παρουσιάζουν ασυμβατότητες. Τι να κάνω; Επίσης, ποια motherboard προτείνετε για Athlon επεξεργαστή (να είναι γύρω στα € 100,00-120,00 τελική τιμή); Να προτιμήσω Athlon ή Celeron;

Ναι, να προτιμήσεις τον Athlon από τον Celeron! Κατέβασε τους νεότερους Catalyst και τους νέους drivers από το site της κατασκευάστριας εταιρείας της κάρτας. Δοκίμασε και τα δύο πακέτα και αποφάσισε ποιοι λειτουργούν καλύτερα. Για motherboard δες τον οδηγό αγοράς της στήλης "Πριν Αγοράσετε".

Οσοι έχετε παρόμοια προβλήματα μην το ψάχνετε και πάρα πάρα πολύ. Δεν έχει γίνει σωστή εγκατάσταση των Windows XP. Στην προκειμένη περίπτωση τον Installer δεν μπορείς να τον βρεις ως ανεξάρτητο πουθενά, οπότε φτου κι απ' την αρχή, εγκατάσταση των XP. Γιατί μπορεί να μην έχει γίνει σωστή εγκατάσταση; Υπάρχουν εκατοντάδες λόγοι για τους οποίους πρέπει να καταριέστε τη Microsoft και την τύχη σας...

FIFA 2003@SLOW!

Ενας φίλος μου έχει το εξής μηχάνημα: Celeron 500MHz, M/B Soyo (VIA Apollo 133 νομίζω), H/D 8GB, Creative GF4 MX440 32MB, RAM 320MB, SB PCI128. Το πρόβλημα είναι ότι ενώ σε γενικές γραμμές ο Η/Υ είναι γρήγορος και παίζει κανονικά αρκετά παιχνίδια (FIFA 2002, Spiderman κ.λπ.), έχει κάποιο "κόλλημα" με το FIFA 2003. Ενώ στην αρχή πιστεύαμε ότι φταίει η παλιά κάρτα του (Voodoo5 5500 64MB), τελικά και με την καινούρια το ίδιο χάλια τρέχει. Πολύ σπαστά και αργά σε όλες τις αναλύσεις. Δεν είχε κάνει ποτέ defrag ή format, οπότε υποθέσαμε ότι ίσως φταίει αυτό. Τα ξαναπεράσαμε όλα από την αρχή, με νέους drivers για m/b και γραφικά, αλλά τρέχει και πάλι ακριβώς το ίδιο. Εκανα διάφορες ρυθμίσεις στο BIOS, το οποίο υπο-



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω έναν υπολογιστή με m/b p6batA+. Μπορείτε να μου πείτε ποιος είναι ο ισχυρότερος επεξεργαστής που μπορώ να βάλω;

kanniaros@haha.com

Δεδομένου πως θα κάνεις το απαραίτητο BIOS update, ο ισχυρότερος επεξεργαστής είναι ένας πενιχρός Pentium 3 ή Celeron στα 1.000MHz, αλλά όχι με πυρήνα Tualatin!

στηρίζει μόνο AGP X2 (δεν πιστεύω να πειράζει αυτό;), χωρίς αποτέλεσμα. Μέχρι με τις μνήμες "έπαιζα" αλλάζοντας θέσεις, αφαιρώντας κάποιες μήπως έχουν πρόβλημα. Τίποτα! Τι μπορεί να φταίει; Στο παλιό PC μου, με Celeron 633, Abit VH6, RAM 128MB και GF2 MX 32MB, δούλευε πολύ καλά ακόμη και σε 1.024x768 με 16bit.

NikosJC
aek_nikosgr@yahoo.gr

Φταίει το σύστημα. Μην ελπίζεις ότι θα τρέξει καλύτερα το παιχνίδι. Οχι πως θα βοηθήσει σε κάτι, αλλά κάνε το εξής τέστ: Δώσε στο φίλο σου τη δική σου κάρτα (GF2 MX) και δες πώς πηγαίνει με αυτή! Πιστεύω ότι θα είναι γρηγορότερο, αλλά θα ήθελα να μου το επιβεβαιώσεις. Στείλε e-mail!

ΕΝΑ ΕΚΛΕΚΤΙΚΟ CD/RW

Είμαι κάτοχος ενός Η/Υ (Celeron 850MHz, 190MB RAM, motherboard Via Tech W6368MS, SoundBlaster 128 PCI, modem Crypto V92, κάρτα γραφικών on board, CD-ROM Creative CD 5233E 52X, CD-RW Samsung CD-R/RW SW-212B, Win98 SE, σκληρό Quantum Fireball 20MB), ο οποίος παρουσιάζει τα εξής προβλήματα:

1) Το CD-RW το έχω ένα χρόνο και τυχαίνει να αντιγράφω μόνο σε κενά CD-Rs 700MB μάρκας Intenso. Χθες, όταν προσπάθησα να αντιγράψω σε ένα κενό CD-R Creative 650MB, μου το αρνήθηκε λέγοντάς μου ότι δεν υπάρχει άδειο CD-R στο drive! Αυτό έγινε και σε άλλα άδεια CD-Rs που έβαλα (όπως Princo, Smartbuy, Basf κ.ά.) και μου έβγαζε το ίδιο μήνυμα, ενώ το κουφό της υπόθεσης είναι ότι σε άδεια CD-Rs Intenso αντιγράφει μια χαρά! Το πρόγραμμα που χρησιμοποιώ είναι το Nero Burning Rom 5.5.9.9. Μπορείς να μου δώσεις μια εξήγηση και μια λύση;

2) Εδώ και ένα χρόνο έχω αφαιρέσει το drive του floppy μαζί με το καλώδιο IDE από την κεντρική μονάδα, επειδή δεν το χρησιμοποιώ. Παρόλα αυτά, συνεχίζει να μου το δείχνει από το παράθυρο "Ο υπολογιστής μου" και μάλιστα το αναγνωρίζει ως μονάδα δισκέτας 5,14 inch. Τι πρέπει να κάνω για να μην το εμφανίζει; (Από το BIOS έχω βάλει None στο floppy disk.)

Βασίλης ή Rabiez
voltfest@hotmail.com

1) Ομολογώ πως έχω μείνει με ανοιχτό το στόμα! Πρόκειται για το πρώτο CD/RW που ακούω να έχει προτιμήσεις σε δισκάκια συγκεκριμένης μάρκας! Τώρα τι να σου πω, αφού εδώ και ένα χρόνο δεν το είχες δοκιμάσει ώστε να το επιστρέψεις για ελαττωματικό, απλώς συνέχισε να αγοράζεις δισκάκια μάρκας Intenso!

2) Πήγαινε στο Control Panel και στα properties επίλεξε System/Device Manager. Στο Disk Drives κατάργησε το υπάρχον drive.

Η P4X266 δεν είναι "μούφα", απλώς είναι μικρών προδιαγραφών motherboard και έχει μόλις 3 PCI για να στοιχίζει λίγο.

ΔΕΝ ΠΑΕΙ ΑΛΛΟ!

Χρειάζομαι τη βοήθειά σας γιατί βρίσκομαι σε αδιέξοδο. Το σύστημά μου είναι P4 1,4GHz (socket 423, δυστυχώς!) και M/B της DFI μοντέλο WT70-EC, 384MB RAMBUS και Creative GeForce 4 MX 420. Οπως καταλάβατε, θέλω να αναβαθμίσω τον επεξεργαστή αλλά δεν μπορώ. Υπάρχει κάτι που μπορώ να κάνω για να βάλω επεξεργαστή P4 (socket 478), άνω των 2GHz πάντα, χωρίς να αλλάξω motherboard; Βλέπετε δεν θέλω να πετάξω 384MB μνήμη και να πληρώσω άλλα 70,00 ευρώ για DDR. Να τονίσω ότι το σύστημα σέρνεται σε αναλύσεις 1.024x768 και με λίγο ανεβασμένες τις λεπτομέρειες σχεδόν σε όλα τα καινούρια παιχνίδια. Θα μου πείτε πάρε άλλη κάρτα γραφικών και θα έχετε δίκιο. Ομολογώ πως ήταν λάθος μου να αγοράσω τη συγκεκριμένη κάρτα μόλις πριν από 9 μήνες. Από την άλλη, έχω μία άθλια οθόνη 17" (ούτε καν CRT), η οποία το μόνο που ξέρει να κάνει είναι να "σφυρίζει" είτε είναι στα 60Hz είτε στα 85. Ετσι, έχω βάλει στο μάτι μία TFT SONY κόστους 800,00 ευρώ. Εχω, λοιπόν, το εξής δίλημμα: να αγοράσω οθόνη ή να κάνω αναβάθμιση; Αν κάνω αναβάθμιση, να αλλάξω τα πάντα ή μπορώ να κάνω κάτι με την τωρινή σύνθεση; Είχα ακούσει για κάτι που έβαζες στη motherboard και από socket 423 την έκανες socket 478. Να τονίσω ότι η motherboard μου δεν επιτρέπει τον υπερχρονισμό της CPU. Επίσης, στο site της DFI αναφέρεται ότι το συγκεκριμένο μοντέλο "τραβάει" μόνο μέχρι 2GHz P4 socket 423, αλλά ρώτησα παντού και δεν έχουν και, από την άλλη, τι να το κάνεις σήμερα αν δεν είναι πάνω από 2GHz. Επιπλέον, αν υπάρχει συνδυασμός Athlon XP (2000+ και πάνω) με motherboard που παίρνει μνήμη RAMBUS κάτι γίνεται. Είμαι αρκετά μπλεγμένος και χρειάζομαι τη βοήθειά σας. Να τονίσω ότι ενδιαφέρομαι κυρίως για games.

Γιάννης
fttokas@hotmail.com



Οπως έχουμε δημοσιεύσει σε παλαιότερη στήλη μας, υπάρχουν κάποιες εταιρείες, όπως η Powerleap, που φτιάχνουν adapters για να συνδέονται, όπως στην προκειμένη περίπτωση, Pentium 4 socket 478 σε socket 423. Η διεύθυνση είναι http://www.powerleap.com/ και εκεί μπορείς να παραγγείλεις έναν τέτοιο adapter, αφού ελέγξεις βέβαια τις compatibility lists των motherboards για να δεις αν όντως υποστηρίζεται η δική σου. Οι Athlon XP δεν συνεργάζονται με μνήμη RDRAM. Ωστόσο, δεν σου συνιστώ να αγοράσεις οθόνη TFT. Εκτός του ότι μπορεί να βρεις καμένα pixels (τα οποία όλως περιέργως δικαιολογούνται από την εταιρεία κατασκευής ως "φυσιολογικά"), δεν τη θεωρώ κατάλληλη ειδικά για παιχνίδια. Καλύτερα να πάρεις μία καλή CRT και να αναβαθμίσεις την κάρτα γραφικών σου. Ρίξε μια ματιά στον οδηγό αγοράς της στήλης "Πριν Αγοράσετε". Θα διαπιστώσεις πως με τα € 800,00 που διαθέτεις μπορείς να αγοράσεις πολύ περισσότερα από μία καλή οθόνη και κάρτα γραφικών!

ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Είμαι κάτοχος Η/Υ με P4 2,53GHz, MB Asus P4B533-E/L/1394, 512MB DDR, Asus V8460-TD κάρτα γραφικών, σκληρό δίσκο 80GB 7.220 RPM, modem 56K, Audigy player κάρτα ήχου, DVD-ROM και PleXwriter 48/24/48A και αντιμετωπίζω κάποια μικροπροβλήματα. Κατ' αρχάς, δεν μπορώ να ενεργοποιήσω την ορθογραφία για τα ελληνικά στο Word XP. Οποτε προσπαθώ, μου βγάζει το μήνυμα ότι λείπουν τα mssp3 EL.dll και mssp232.dll. Πού μπορώ να βρω αυτά τα dll, γιατί χρειάζομαι το Word οπωσδήποτε! Επίσης, θέλω να συνδέσω τον παλιό Η/Υ μου (P3 500, 256MB SDRAM, 20GB HD, GeForce 2 MX, κάρτα ήχου, Win 98 SE) με τον καινούριο μέσω κάρτας δικτύου 10/100 Mbits και καλωδίου Crossover. Κατά πόσο είναι εφικτό αυτό και τι προβλήματα θα αντιμετωπίσω λόγω του διαφορετικού λειτουργικού στα δύο PCs; Τέλος, κάθε φορά που μπαίνω στο Internet, όταν πατάω να αποσυνδεθώ, το σύστημα παγώνει για 1-2 λεπτά χωρίς να εμφανίζει κάποιο μήνυμα λάθους. Τι μπορεί να φταίει; Ευχαριστώ προκαταβολικά.

kostas_g6@hotmail.com

Μπορείς να βρεις τα αρχεία αυτά από όποιον φίλο σου έχει Office 97, 2000 ή XP ελληνικό. Υπάρχουν εγκατεστημένα στο directory/Program Files/Common Files/Microsoft Shared, στο φάκελο Proof. Οσο για τις κάρτες δικτύου, όχι δεν θα έχεις κανένα απολύτως πρόβλημα. Το πάγωμα που αναφέρεις πάντα συμβαίνει, όχι όμως για τόσο πολύ. Κάνε καμιά αποσυμφόρηση δίσκου (κοινώς defrag). PC

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω έναν Pentium 3 500. Αν αγοράσω την κάρτα γραφικών Sapphire ATI Radeon 9500 Atlentis, θα έχω πρόβλημα με τα παιχνίδια ή θα πρέπει να αλλάξω και κάτι άλλο;

Κώστας Φαμπίδης
kfabridis@beinoglou.gr

Ναι, θα έχεις! Ναι, πρέπει να αλλάξεις! Επεξεργαστή (και μάλλον και motherboard), μνήμη, σίγουρα τροφοδοτικό... Αυτά που μου έρχονται στο μυαλό είναι αρκετά για να προσπαθήσω να σε πείσω να αγοράσεις καινούριο υπολογιστή!

QUINCUNX OR DIE!

Δεν μπορώ να καταλάβω το λόγο που δεν αναφέρετε τη δυνατότητα Quincunx Antialiasing στις κάρτες γραφικών της nVIDIA. Προσφέρουν την ποιότητα 4x με επιδόσεις 2x και αν δεν το πιστεύετε, δοκιμάστε το benchmark του UT2003. Δέχομαι ότι οι ATI 9700 είναι καλύτερες κάρτες, αλλά πρέπει να αναφέρουμε τις καινοτομίες κάθε κάρτας.

Βασίλης
171175@panafonet.gr

Φίλε Βασίλη,
Η απάντησή μας θα κινηθεί σε τρία... επίπεδα:

ΤΕΧΝΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Το ότι το Quincunx επιτυγχάνει "ποιότητα Antialiasing 4x με επιδόσεις 2x" αποτελεί ισχυρισμό της nVIDIA, με τον οποίο θα μας επιτρέψεις να διαφωνήσουμε. Ναι μεν επιτυγχάνει, τελικώς, καλύτερη εξομάλυνση από τη ρύθμιση 2x (αλλά και πάλι αρκετά χειρότερη από την κανονική 4x), όμως ταυτόχρονα θολώνει εμφανώς την εικόνα, γεγονός που πιστοποιεί ότι η προκύπτουσα ποιότητα απεικόνισης είναι σαφώς υποδεέστερη από εκείνη που θα λαμβάναμε στη θέση 4x, αφού μειώνεται το επίπεδο ευκρίνειας. Το οπτικό αποτέλεσμα, μάλιστα, μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η μέθοδος διαφέρει ριζικά από τις κλασικές τεχνικές AA - για την ακρίβεια, ο χρησιμοποιούμενος αλγόριθμος δεν είναι "αμιγώς" AA. Αρα, θα ήταν παραπλανητικό για τον αναγνώστη αν συμπεριλαμβάναμε στο τεστ μετρήσεις με το Quincunx, μια και οι επιδόσεις δεν θα ήταν συγκρίσιμες.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Αν διαβάσεις προσεκτικά το άρθρο, θα διαπιστώσεις ότι (σελ. 81, δεύτερη στήλη) οι μετρήσεις με το συνδυασμό Anisotropic Filtering 4xAA δεν είχαν στόχο τον έλεγχο της ποιότητας απεικόνισης, αλλά την επιβάρυνση του GPU, ώστε να προκύψει μία πρόβλεψη για την αντοχή των ολοκληρωμένων στο χρόνο. Υπολογίζουμε ότι, τηρουμένων των αναλογιών, η σκάλα των επιδόσεων στα μελλοντικά παιχνίδια (χωρίς AA ή Anisotropic) θα μοιάζει με την εικόνα που δίνουν οι κόκκινες μπάρες. Επιλέξαμε, λοιπόν, ρυθμίσεις που δίνουν στους επεξεργαστές των δύο μεγάλων κατασκευαστών περίπου όμοιες επιβαρύνσεις, μάλιστα, μπροστά στον κίνδυνο της αναντιστοιχίας (λόγω διαφορετικών Control Panels), προχωρήσαμε και στις μετρήσεις που δείχνουν οι μπάρες σκουροπράσινου χρώματος. Αρα και από αυτή την άποψη, η ενεργοποίηση του Quincunx δεν θα είχε κανένα νόημα.

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Θέμα του άρθρου δεν ήταν, τέλος, η παρουσίαση των τεχνολογιών των chipsets (η οποία έχει γίνει στο παρελθόν από άλλες στήλες του περιοδικού), αλλά η αξιολόγηση των επιδόσεων ή, για την ακρίβεια, η αξιολόγηση της αξιοπιστίας των μεθόδων αξιολόγησης. Αν πρόσεξες, ούτε για συχνότητες χρονισμού μιλήσαμε ούτε αναλύσαμε τις χρησιμοποιούμενες αρχιτεκτονικές. Παρουσιάσαμε ένα πρωτότυπο κείμενο που είχε στόχο να "κρίνει τους κρίνοντας", δεχόμενοι, βέβαια, ότι θα κριθεί κι αυτό με τη σειρά του από το αναγνωστικό κοινό. Σε θεματολογικό επίπεδο, λοιπόν, η παρουσίαση του Quincunx (ή, εν πάση περιπτώσει, η οποιαδήποτε αναφορά στις καινοτομίες κάθε κάρτας, όπως το θέτεις) δεν θα είχε ιδιαίτερο νόημα...

Φιλικά,
Γιάννης Καλοσκάμπης

ΚΑΠΟΥ... ΧΑΝΕΙ Η ΕΠΑΦΗ ΜΑΣ!

Προβλήματα εξυπηρέτησης & ενημέρωσης

Δύο e-mails αναγνωστών δημοσιεύουμε, φίλοι μου, αυτόν το μήνα από τη στήλη μας. Οπως θα διαπιστώσετε, αναφέρονται σε προβλήματα ελλιπούς εξυπηρέτησης και ενημέρωσης τόσο απλά ώστε με λίγη καλή θέληση θα μπορούσαν να είχαν λυθεί από την αρχή!

Η στήλη μας αυτή τη φορά στοχεύει περισσότερο προς τα καταστήματα πληροφορικής, προσπαθώντας να τους περάσει το εξής μήνυμα: μερικές φορές η απόσταση από τη σωστή εξυπηρέτηση και την ενημέρωση, που κερδίζει έναν πελάτη, μέχρι την απογοήτευση του τελευταίου εξαιτίας μικρολεπτομερειών που πανεύκολα θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί, είναι μικρότερη από το κεφάλι μιας καρφίτσας! Κι όμως, αυτή τη μηδαμινή απόσταση κάποιοι δεν τη διανύουν, με συνέπεια την απώλεια εμπιστοσύνης από την πλευρά του τελικού καταναλωτή, η οποία βεβαίως δεν θέλει και πολύ για να μεταβληθεί σε απώλεια εμπιστοσύνης προς το χώρο των καταστημάτων και των πωλητών γενικότερα.

Ας δούμε όμως το πρώτο e-mail:

"Αγαπητό 'PC Master',

Είμαι αναγνώστης του περιοδικού σας από το τεύχος 62, όταν έκανα την αγορά του πρώτου Η/Υ μου, ενός Cyrix 686 στα 200+, τον οποίο έχω ακόμα, αλλά εξαιτίας της σκληρής χρήσης που του έκανα και της σκόνης είναι στα τελευταία του. Αποφάσισα λοιπόν ότι χρειάζομαι καινούριο σύστημα για να δω κι εγώ άσπρη μέρα, με λιγότερα προβλήματα, καλύτερα παιχνίδια, λίγο μεγαλύτερο σκληρό και πιο εξελιγμένα προγράμματα. Ενδεικτικό της γενικότερης ενασχόλησής μου με τους Η/Υ είναι το γεγονός ότι τους χειρίζομαι από την εποχή του Norton Commander, των ασπρόμαυρων οθονών και του Drive B. Οπως καταλαβαίνετε, είναι η δουλειά μου. Ολα αυτά τα αναφέρω μόνο και μόνο για να καταλάβετε την έκπληξή μου όταν διαπίστωσα ότι η αγορά Η/Υ, την οποία θεωρούσα απλή υπόθεση, δεν ήταν και τόσο. Λογάριαζα χωρίς τον ξενοδόχο, ο οποίος δεν ήταν άλλος από τα μαγαζιά και τους πωλητές. Στην αναζήτηση ή μάλλον στην Οδύσσειά μου συνάντησα ΤΑ απίστευτα τραγελαφικά, που με οδηγούν στο συμπέρασμα ότι μάλλον έψαξα σε λαϊκή αγορά υψηλής τεχνολογίας.



Α) *Δεν μπορούσα να συνθέσω το σύστημα που ήθελα διότι πολλά εξαρτήματα δεν ήταν διαθέσιμα. Μόνο σε μία περίπτωση τα κατάφερα σε κατάστημα γνωστής αλυσίδας, αφού πρώτα επικαλέστηκα τη διαφήμισή τους περί συνεργασίας τους με καταστήματα του εξωτερικού. Ετσι λοιπόν 'μπόρεσαν' να μου βρουν μη διαθέσιμα εξαρτήματα. Αλλά όταν πήγα με προκαταβολή για να παραγγείλω το σύστημα, ο πωλητής με ρώτησε εάν είχα μαζί μου την προσφορά. Οταν του απάντησα αρνητικά, με επέκρινε με έντονο ύφος. Εμεινα έκπληκτος. Είχα σκοπό να δώσω γύρω στα 1.700 ευρώ και ένας πωλητής προσπαθούσε να με κάνει να νιώσω άσχημα που δεν είχα την προη-*

γούμενη προσφορά; Χωρίς να δώσω συνέχεια και με όση υπομονή μού είχε μείνει, τους ευχήθηκα καλό μεσημέρι και έφυγα. Στα υπόλοιπα καταστήματα μόνο υποχωρήσεις έκανα. Ενδεικτικά αναφέρω ότι οι κάρτες γραφικών Atlantis, που με ενδιέφεραν, υπήρχαν μόνο στο συγκεκριμένο κατάστημα.

***Β)** Δεν υπήρχε εξειδικευμένο προσωπικό να με εξυπηρετήσει και, ακόμα χειρότερα, υπήρχαν πωλητές που το μόνο που τους ενδιέφερε ήταν να πουλήσουν ό,τι είχε ξεμείνει. Πού είναι το παράξενο, θα μου πείτε. Παράξενο δεν είναι, αλλά είναι ενοχλητικό και κυρίως όταν συμβαίνει από δέκα διαφορετικούς ανθρώπους. Ετυχα σε κυρία η οποία μιλούσε για υπερτάσεις αντί για υπερεντάσεις και η ειδίκευσή της περιοριζόταν σε ένα μισοτελειωμένο πτυχίο έργων υποδομής.*

***Γ)** Τέλος, εντύπωση προκαλεί η φιλοσοφία μερικών να μη δίνουν τις τιμές κάθε εξαρτήματος για να 'μην κυκλοφορούν', όπως λένε. Αγνωστο πώς έχω μάθει σχεδόν όλες τις τιμές. Θα με ρωτήσεις τι με νοιάζει, όταν βλέπω όμως την τιμή να αυξάνεται 'χωρίς λόγο' σε ορισμένα εξαρτήματα και να πέφτει σε ορισμένα άλλα, τι να υποθέσω;*

Αυτά τα λίγα ήθελα να πω, για να μάθουν οι αναγνώστες σας που τώρα ξεκινούν την αναζήτησή τους, ότι πρέπει να οπλιστούν με μπόλικη υπομονή και να επιμένουν σε αυτά που θέλουν, χωρίς πολλές υποχωρήσεις, μια και θα αναγκαστούν εκ των πραγμάτων να κάνουν μερικές.

Υ.Γ.: Είμαι φανατικός του Civilization 2 και θέλω να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε αυτούς που συνετέλεσαν σε αυτή την προσφορά. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Με τους θερμότερους χαιρετισμούς,
Γεώργιος Νικολίτσης"

Δεν είναι φοβερό; Ο αναγνώστης μας πήγε να σκάσει τα ωραία του ευρώπουλα και οι μάγκες τού έκαναν... παρατήρηση επειδή δεν είχε μαζί του την πρώτη προσφορά! Πάλι καλά που δεν τον έδειραν κιόλας... Τι να πει κανείς; Τόσο σπάνια είναι πια λίγη ευγένεια στις μέρες μας, ειδικά όταν ο άνθρωπος που έχεις απέναντί σου ήρθε για να σου δώσει κι όχι να σου πάρει;

Ας περάσουμε όμως στο δεύτερο e-mail για να δούμε πόσο μετράει στις μέρες μας η σωστή ενημέρωση και πόσο προσεκτικές οφείλουν να είναι οι εταιρείες σε αυτά που γράφουν στους καταλόγους τους:

"Κύριοι,

Σας αποστέλλω αυτό το e-mail προκειμένου να αφυπνιστούν κυρίως τα περιοδικά και να αποκαλύψουν την ελληνική πραγματικότητα στο χώρο της πληροφορικής κάνοντας μια έρευνα γύρω από την εξυπηρέτηση πελατών, τη διαθεσιμότητα προϊόντων στην ελληνική αγορά και τις αλήθειες και τα ψέματα που ακούγονται από τους πωλητές διάφορων εταιρειών.

Το πρόβλημά μου ξεκινάει από την έκθεση Comdex 2003. Μία από τις ημέρες που επισκέφθηκα την έκθεση πήρα ένα διαφημιστικό φυλλάδιο από την Ideal για τα προϊόντα της Logitech και έναν κατάλογο προϊόντων από γνωστή αλυσίδα.

Οταν άνοιξα το διαφημιστικό φυλλάδιο της Logitech, παρατήρησα ότι υπήρχαν δύο νέα προϊόντα της εν λόγω εταιρείας τα οποία με ενδιέφεραν. Ανοίγοντας όμως τον κατάλογο της αλυσίδας, διαπίστωσα ότι τα ίδια προϊόντα δεν υπήρχαν.

Σε επόμενη επίσκεψή μου στην έκθεση Comdex 2003, υπάλληλος της εταιρείας Ideal με διαβεβαίωσε ότι τα προϊόντα αυτά, αν και δεν υπήρχαν στον κατάλογο της αλυσίδας, ήταν άμεσα διαθέσιμα από αυτήν.

Την περασμένη εβδομάδα, λοιπόν, επικοινώνησα τηλεφωνικά με τη συγκεκριμένη αλυσίδα και ρώτησα για τα προϊόντα της Logitech για τα οποία ενδιαφερόμουν. Ο υπάλληλος της εταιρείας με διαβεβαίωσε ότι τα προϊόντα της Logitech τα οποία ζητούσα όχι μόνο δεν υπήρχαν, αλλά δεν μπορούσα ούτε να τα παραγγείλω.

Ελπίζω να μη σας κούρασα και βρίσκομαι στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε διευκρίνιση.

Φιλικά,
Παναγιώτης Γεωργουτσάκος
panosg@ath.forthnet.gr"

"Αξιότιμε κύριε Γεωργουτσάκε,

Κατ' αρχάς, θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για το e-mail σας στο οποίο μας γνωστοποιείτε το πρόβλημα που αντιμετωπίσατε. Θέλουμε να γνωρίζετε πώς η IDEAL ELECTRONICS δίνει ιδιαίτερη βάση στα σχόλια των πελατών της, αξιοποιώντας τα με στόχο την ποιοτική εξυπηρέτησή τους.

Θέλοντας να καλύψουμε άμεσα την ανάγκη σας και τη λύση του προβλήματός σας, παρακαλούμε όπως μας γνωστοποιήσετε τα προϊόντα που επιθυμείτε να αποκτήσετε, ώστε να προβούμε στις απαραίτητες ενέργειες.

Λυπούμαστε για την ταλαιπωρία που υποστήκατε. Η IDEAL ELECTRONICS αφουγκράζεται τις ανάγκες των πελατών της και προσφέρει λύσεις στα τυχόν προβλήματα που αντιμετωπίζουν. Χαιρόμαστε ιδιαίτερα λοιπόν που αφιερώσατε το χρόνο να επικοινωνήσετε μαζί μας, ώστε να βελτιώσουμε τις υπηρεσίες μας προς εσάς.

Με εκτίμηση,
Κατερίνα Π. Μολφέτα
Υπεύθυνη Marketing Communications
IDEAL ELECTRONICS"

Είναι τόσο δύσκολο να κάνετε τους πελάτες σας χαρούμενους που επικοινώνησαν μαζί σας; Δεν είναι άλλωστε αντίπαλοι, αλλά συμπαίκτες, σε άλλη θέση μεν, αλλά στο ίδιο ακριβώς παιχνίδι!

Εδώ θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι η ευγένεια της απάντησης "σκλαβώνει" σε τέτοιον βαθμό ώστε δεν μπορεί κανείς παρά να συγχωρήσει την αμέλεια του υπαλλήλου που έδωσε λανθασμένα στοιχεία ως προς τη διαθεσιμότητα των προϊόντων στον αναγνώστη μας. Ελπίζουμε το πρόβλημα να έχει όντως ήδη διευθετηθεί, σε αντίθετη περίπτωση θα είμαστε πάλι εδώ!

Κλείνω με ένα ερώτημα προς όλους εσάς, τους υπεύθυνους εταιρειών και καταστημάτων του χώρου που διαβάζετε τη στήλη: Είναι τόσο δύσκολο να κάνετε τους πελάτες σας χαρούμενους που επικοινώνησαν μαζί σας; Δεν είναι άλλωστε αντίπαλοι, αλλά συμπαίκτες, σε άλλη θέση μεν, αλλά στο ίδιο ακριβώς παιχνίδι!

Μεταξύ μας

Περί πειρατείας και Microsoft

Πολλοί ρωτάτε τι γίνεται με τα Windows XP και τις on-line ανανεώσεις που προσφέρει η Microsoft στην περίπτωση που δεν τα έχετε αποκτήσει μέσω της... καθιερωμένης οδού.

Το ερώτημα αυτό φαίνεται ότι σας ταλάνιζε από τις πρώτες κιόλας ημέρες κυκλοφορίας του νέου -τότε - λειτουργικού της Microsoft, αλλά στην αρχή δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία. Κυριότερος λόγος γι' αυτή την "αστοχία" μου ήταν το γεγονός ότι οι περισσότεροι καινούριοι υπολογιστές συνοδεύονται πλέον με το λειτουργικό αυτό σύστημα "από τη μάνα τους", οπότε πίστευα ότι τα ερωτήματα αυτά θα εκλείψουν με τον καιρό, κάτι όμως που δεν έγινε, προς μεγάλη μου κατάπληξη και απορία.

Μέσω των προ-εγκατεστημένων λειτουργικών στους καινούριους υπολογιστές, η Microsoft βρήκε έναν καλό τρόπο να μειώσει την πειρατεία στους τελικούς καταναλωτές, καθώς το κόστος των XP, ιδιαίτερα των XP Home, είναι μηδαμινό αν συγκριθεί με το κόστος απόκτησης ενός σύγχρονου PC. Ετσι, αυτό το επιπλέον κόστος δεν "φαίνεται" στον τελικό καταναλωτή. Η τακτική αυτή δεν ισχύει μόνο για τους λεγόμενους "επώνυμους" ξενόφερτους υπολογιστές, αλλά και για τις περισσότερες ελληνικές συναρμολογήσεις. Εδώ βέβαια τίθεται το θέμα της επιλογής λειτουργικού: "Εγώ, ρε φίλε, δεν γουστάρω τα XP και θέλω να εγκαταστήσω Linux". Με 'γεια σου, με χαρά σου, γιατί όμως εμένα με ρωτάς για τα XP και τις ανανεώσεις τους; Ε;

Η ανάλυψη της πυρηνικής ενέργειας άλλαξε τα πάντα, εκτός από τον τρόπο με τον οποίο σκεπτόμαστε. Η λύση στο πρόβλημα αυτό υπάρχει στην καρδιά της ανθρωπότητας. Αν το ήξερα, θα είχα γίνει ωρολογοποιός.
Albert Einstein

Υπολογιστή άλλαξα πριν από περίπου έναν χρόνο, περνώντας από τον απλό Pentium 120MHz σε έναν Pentium 4 στα 1,9GHz. Ο νέος υπολογιστής ανήκε στην "κατηγορία" που περιέγραψα παραπάνω: είχε δηλαδή προεγκατεστημένα τα Windows XP Home και κάνα-δυο άλλα βοηθητικά προγραμματάκια. Στις αρχές του χρόνου είπα να ασχοληθώ με το φλέγον ζήτημα των πειρατικών XP και των on-line ανανεώσεών τους και μάλιστα τόσο απροκάλυπτα, ώστε ήταν σαν να έλεγα στη Microsoft "Come and get me!".

Βρήκα λοιπόν ένα πειρατικό XP Professional, με έναν κωδικό που πιθανότατα έχει κάνει το γύρο του κόσμου εκατομμύρια φορές, και το εγκατέστησα στον υπολογιστή μου. Επειδή δεν ήθελα να χαλάσω τα προεγκατεστημένα XP μου, αλλά και επειδή δεν ήξερα τι κατάληξη θα μπορούσε να έχει η αποκοτιά μου, δημιούργησα ένα multiboot σύστημα, έτσι ώστε να μπορώ "χωρίς φόβο και πάθος" να επιδίδομαι στις κομπιουτερίστικες ενασχολήσεις μου με τα XP Home, αλλά να βλέπω και τι συμβαίνει με τις on-line ανανεώσεις στα XP Professional. Κάθε δυο-τρεις μέρες, λοιπόν, έμπαινα με το multiboot στα XP Pro και άφηνα το Automatic Update να κάνει τη δουλειά του, να κατεβάζει δηλαδή αυτόματα τα patches που έβγαζε η Microsoft για το λειτουργικό - και ήταν πολλά!

Εδώ και τρεις μήνες όλα δούλευαν ρολόι και τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές το XP Professional έχει εμπλουτιστεί με περισσότερα από 20 patches, τα οποία αφορούν κυρίως στην ασφάλεια. Πριν από περίπου έναν μήνα όμως, είπα να κάνω το μεγάλο βήμα: Μπήκα στο Windows Update και, στην οθόνη που εμφανίστηκε, επέτρεψα στη Microsoft να "σκανάρει" το δίσκο μου για τις εκδόσεις προγραμμάτων που υπήρχαν εκεί, ώστε να μου εμφανίσει στη συνέχεια τα patches και τα service packs που ήταν απαραίτητα για το σύστημά μου. Βρήκε πράγματι καμιά 20αριά minor patches, από τα οποία επέλεξα να κατεβάσω δύο, καθώς και ένα Service Pack. Με τα patches δεν είχα πρόβλημα στο downloading και στην εγκατάσταση. Οχι όμως και με το Service Pack, το οποίο είναι και το σημαντικότερο.

Το Service Pack "κατέβηκε" κανονικά, αλλά αρνήθηκε να εγκατασταθεί. Μάλιστα, φίλες και φίλοι, το Service Pack αναγνώρισε ότι ο κωδικός του συστήματός μου ήταν πειρατικός και με ειδοποίησε, πολύ ευγενικά είν' η αλήθεια, ότι δεν πρόκειται να συνεχίσει την εγκατάσταση. Εμμέσως, πλην σαφώς, το σχετικό μήνυμα μου έλεγε να πάω να προμηθευτώ κάποιο νόμιμο αντίγραφο και, αν τη συγκεκριμένη κόπια την είχα προμηθευτεί από κάποιο μαγαζί, πιστεύοντας ότι είναι νόμιμη (και πληρώνοντάς την ως τέτοια), θα έπρεπε να τους ειδοποιήσω.

Ποιο είναι το συμπέρασμα; Θα έχετε κάποια προβλήματα στις ανανεώσεις και στα patches, αλλά τα μέχρι στιγμής δεδομένα δεν με πείθουν ότι η Microsoft "σας παρακολουθεί". Εως τώρα δεν έχει έρθει η BSA στην πόρτα μου ούτε έχω λάβει κάποια "προειδοποίηση" από τη Microsoft. Από την άλλη όμως, δεν έχω εγκατεστημένο το Service Pack, το οποίο είναι μάλλον σίγουρο ότι θα μου χρειαστεί στο μέλλον.

Τελειώνοντας, αν στο επόμενο τεύχος δεν υπάρχει η στήλη "Μεταξύ μας", αυτό θα σημαίνει ότι το ανωτέρω συμπέρασμα είναι εντελώς λανθασμένο και ότι βρίσκομαι σε κάποιο μπουντρούμι περιμένοντας κάποιο καλό παιδί να μου φέρει τσιγάρα. Αχ, τι θυσίες κάνω για σας...

Ο ΟΤΕ μας ενώνει

Οι συνδέσεις DSL βρίσκονται προ των πυλών. Απ' ό,τι φαίνεται όμως, τις πύλες τελικά θα τις διαβούν μόνο οι "έχοντες και κατέχοντες".

Στις 10 Απριλίου, ο ΟΤΕ παρουσίασε τις χρεώσεις γραμμών ADSL. Μία μόλις μέρα μετά, λάβαμε και το πρώτο γράμμα διαμαρτυρίας από αναγνώστη. Και όχι άδικα.

"Κύριοι,

Μετά τη σημερινή ανακοίνωση των χρεώσεων του ΟΤΕ για τις υπηρεσίες DSL, είναι πλέον φανερό σε εμάς τους Ελληνες χρήστες Internet πως η

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Κάθε μεγάλος τρόμος στην ιστορία πραγματοποιήθηκε στο όνομα κάποιου αλτρουιστικού κινήτρου.

Ayn Rand

Οταν οι πλούσιοι κάνουν πόλεμο, αυτοί που πεθαίνουν είναι οι φτωχοί.

Jean-Paul Sartre

ευρυζωνική πρόσβαση στο Διαδίκτυο παραμένει απρόσιτο 'όνειρο'. Οι τιμές που ανακοινώθηκαν σήμερα (Πέμπτη 10 Απριλίου 2003) από το γραφείο Τύπου του Οργανισμού είναι τρομακτικά μεγαλύτερες από τις αντίστοιχες χρεώσεις των τηλεπικοινωνιακών φορέων άλλων ευρωπαϊκών χωρών. Ενδεικτικά σας αναφέρω τους παρακάτω συνδέσμους που παραπέμπουν σε ιστοσελίδες εταιρειών που παρέχουν εφάμιλλες υπηρεσίες (προσοχή, πρόκειται για υπηρεσίες που στην τιμή τους συμπεριλαμβάνουν και σύνδεση στο Διαδίκτυο, αντίθετα με του ΟΤΕ):

Γαλλία

- *http://www.t-online.fr/index.phtml?type=2*

Πακέτα σύνδεσης μηνιαίου κόστους 29,9 , 39,9 και 49,9 ευρώ για 128, 512 και 1.024Kbps (downstream) αντίστοιχα, χωρίς καμία ογκοχρέωση/χρονοχρέωση.

Ιταλία

- *http://point.tiscali.it/adsl/top/ (Tiscali)*

Πολλά ευέλικτα πακέτα με δυνατότητες χρονοχρέωσης καθώς και πακέτα σύνδεσης μηνιαίου κόστους 36,95, 46,95, για 320 και 640Kbps (downstream) αντίστοιχα, χωρίς καμία ογκοχρέωση/χρονοχρέωση.

Αγγλία

- *http://info.blueyonder.co.uk/publish/fixedpackage.html (Blueyonder)*

Πακέτο σύνδεσης μηνιαίου κόστους 29,9 λιρών (44,00 ευρώ) για 512 Kbps (downstream) χωρίς καμία ογκοχρέωση/χρονοχρέωση.

- *http://www.btopenworld.com/broadband/consumercdreg/consumer_matrix_noss.html (BTInternet)*

Πακέτο σύνδεσης μηνιαίου κόστους 29,9 λιρών (44,00 ευρώ) για 512 Kbps (downstream) χωρίς καμία ογκοχρέωση/χρονοχρέωση.

- *http://www.freeserve.com/time/broadbandaccess/?linkfrom=Today&link=internetaccess1_link2&article=TODinternet_access (FreeServe)*

Πακέτο σύνδεσης μηνιαίου κόστους 27,9 λιρών (41,00 ευρώ) για 512 Kbps (downstream) χωρίς καμία ογκοχρέωση/χρονοχρέωση.

Κύπρος

- *http://www.cytanet.com.cy/services/connectivity.html*

Πακέτα σύνδεσης μηνιαίου κόστους 12 κυπριακών λιρών (20,00 ευρώ) και 30 κυπριακών λιρών (51,00 ευρώ) για 640Kbps (downstream) χωρίς καμία ογκοχρέωση/χρονοχρέωση.

Αξιοσημείωτες υπηρεσίες για μία χώρα με πολύ μικρότερη διείσδυση από την Ελλάδα.

Αντιθέτως, με τη σημερινή ελληνική πραγματικότητα ο μέσος Ελληνας χρήστης του Internet είναι υποχρεωμένος να πληρώνει ποσά συνήθως μεγαλύτερα των 80,00 ευρώ το μήνα για να μπορεί να συνδέεται περίπου 5 ώρες την ημέρα με ταχύτητες 56 και 64Kbps. Προφανώς τα κέρδη που αποκομίζουν οι παροχείς Internet και ο ΟΤΕ από αυτήν την κατάσταση είναι μεγαλύτερα και συνεπώς 'υπερχρεώνεται' η υπηρεσία ευρυζωνικής πρόσβασης ώστε να μη χαθεί αυτό το κέρδος. (...)

Ολα τα παραπάνω έχουν ως αποτέλεσμα την απομάκρυνση του Ελληνα από τη χρήση του Internet, σε μία Ελλάδα η οποία χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ενωση για την ανάπτυξη της 'Κοινωνίας της Πληροφορίας'.

Γι' αυτό ζητάμε από τον ΟΤΕ και κάθε άλλο σχετικό φορέα να συμβάλει στη μείωση των τιμών και στην αναβάθμιση της ποιότητας των παρεχόμενων υπηρεσιών έτσι ώστε ο Ελληνας χρήστης να αποκτήσει το δικαίωμα στη γρήγορη και φθηνή πρόσβαση στο Internet, η οποία αποτελεί δεδομένο για τον Ευρωπαίο πολίτη.

Το παραπάνω μήνυμα θα σταλεί στους αρμόδιους φορείς, καθώς και στα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Με τιμή,

Πάρις Κολιός"

Εδώ να παραθέσουμε, κατ' αρχάς, τα τιμολόγια που παρουσίασε ο ΟΤΕ για τους τελικούς χρήστες. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

Ταχύτητα πρόσβασης	Μηνιαίο τέλος (ευρώ)
384Kbps/128Kbps	55,00
512Kbps/128Kbps	101,00
1.024Kbps/256Kbps	189,00

Ας σημειωθεί ότι για κάθε σύνδεση υπάρχει εφάπαξ τέλος ενεργοποίησης 82,00 ευρώ και εφάπαξ τέλος εγκατάστασης 50,00 ευρώ.

Αν οι τιμές που αναφέρει ο κ. Κολιός είναι σωστές, τότε πράγματι αποτελούμε μακράν την ακριβότερη χώρα στην Ευρώπη (τουλάχιστον) στον τομέα του broadband.

Ωστόσο, σε ορισμένες περιπτώσεις, στις σελίδες που αντιστοιχούν στις Internet διευθύνσεις που αναφέρει, δεν είναι πάντα σαφές αν η συγκεκριμένη τιμή αφορά σε σύνδεση ADSL μαζί με συνδρομή ή όχι. Ιδιαίτερα στην περίπτωση της Κύπρου, είναι προφανές ότι πρόκειται μόνο για συνδρομή σε ISP, καθώς το site αναφέρει ότι για να έχεις τη συγκεκριμένη σύνδεση ADSL, π.χ. των 12 (κυπριακών) λιρών, θα πρέπει να είσαι ήδη συνδεδεμένος με το "i-choice or the i-choice2 broadband DSL service" (αντίστοιχη σύνδεση δηλαδή με αυτήν που προσφέρει σήμερα ο ΟΤΕ), το κόστος της οποίας δεν αναφέρεται πουθενά. Δεν λέω ότι ο κ. Κολιός έχει άδικο. Αυτό δεν είμαι σε θέση να το κρίνω ακόμα. Λέω απλώς πως θα πρέπει να το "ψάξουμε" περισσότερο προτού αρχίσουμε τα... κοσμητικά!

lo Comment



NEW MILLENNIUM

Αυτόν το μήνα, φίλοι μου, σημαντικό μερίδιο στη στήλη μας καταλαμβάνουν οι ειδήσεις που σχετίζονται με τη βιολογία. Εχουμε, επίσης, ετοιμάσει για εσάς ένα σπέσιαλ πανόραμα με τις καλύτερες φωτογραφίες που τράβηξε τους τελευταίους μήνες το διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΚΛΩΝΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΖΩΟ ΥΠΟ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ



Αν και η κλωνοποίηση συνεχίζει στις μέρες μας να εγείρει αρκετά ερωτηματικά, κυρίως ως προς το πού μπορεί να μας οδηγήσει χωρίς συγκεκριμένους και αυστηρούς κανόνες, κανείς δεν είναι δυνατόν να αμφισβητήσει τη μεγάλη χρησιμότητά της σε περιπτώσεις όπως αυτή των υπό εξαφάνιση ζώων, τα οποία αποκτούν μια δεύτερη ευκαιρία στη ζωή μέσω του DNA των... νεκρών προγόνων τους. Μια τέτοια περίπτωση είχαμε πριν από μερικές ημέρες στο ζωολογικό κήπο του Σαν Ντιέγκο της Καλιφόρνια, όπου οι επιστήμονες κατάφεραν να κλωνοποιήσουν ένα ιδιαίτερα σπάνιο ζώο, το ασιατικό θηλαστικό Μπαντέγκ, χρησιμοποιώντας κατεψυγμένα κύτταρα από ένα μέλος του είδους που είχε πεθάνει εδώ και 23 ολόκληρα χρόνια! Το DNA των κυττάρων αυτών μεταφέρθηκε σε κοινές αγελάδες, δύο από τις οποίες κατάφεραν να φέρουν στον κόσμο από ένα υγιέστατο Μπαντέγκ. Μα πείτε μου τώρα την αλήθεια: Ετσι όμορφα και γλυκά που φαίνονται στις φωτογραφίες, θα μπορούσε κανείς να τους αρνηθεί το δικαίωμα να συνεχίσουν να υπάρχουν στον πλανήτη μας;



Οι επιστήμονες κατάφεραν να κλωνοποιήσουν ένα ιδιαίτερα σπάνιο ζώο, το ασιατικό θηλαστικό Μπαντέγκ, χρησιμοποιώντας κατεψυγμένα κύτταρα από ένα μέλος του είδους που είχε πεθάνει εδώ και 23 ολόκληρα χρόνια!

ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ Η ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΟΥ ALPHA

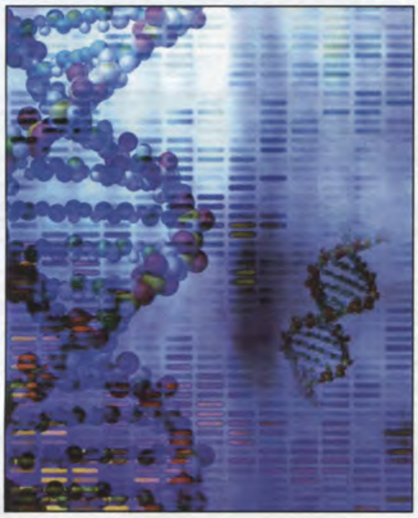
Μετά το τραγικό ατύχημα στο διαστημικό λεωφορείο Columbia τον Φεβρουάριο, που κόστισε ως γνωστόν τη ζωή επτά αστροναυτών, οι Ηνωμένες Πολιτείες "πάγωσαν" όλες τις προγραμματισμένες αποστολές προς το διαστημικό σταθμό Alpha, ενώ και η Ρωσία είχε αρχικά εκφράσει επιφυλάξεις ως προς το κατά πόσο θα ήταν δυνατόν να αντέξει μόνη της το βάρος της υποστήριξης του Alpha χωρίς τη συμμετοχή της NASA.

Η Ρωσία θα επωμισθεί το κόστος για τη μεταφορά υλικού και ανθρώπων καθώς και για τη συντήρηση του Alpha, μέχρι οι Ηνωμένες Πολιτείες να είναι και πάλι σε θέση να συνεχίσουν τις πτήσεις των διαστημικών λεωφορείων.

Τελικά, όπως ανακοίνωσε ο ίδιος ο Ρώσος πρόεδρος Βλάδιμιρ Πούτιν, η Ρωσία θεωρεί πως είναι ιδιαίτερα σημαντικό να παραμείνει ο σταθμός σε κατάσταση λειτουργίας, κι έτσι θα επωμισθεί το κόστος για τη μεταφορά υλικού και ανθρώπων καθώς και για τη συντήρηση του Alpha, μέχρι οι Ηνωμένες Πολιτείες να είναι και πάλι σε θέση να συνεχίσουν τις πτήσεις των διαστημικών λεωφορείων. Οπως συνηθίζουμε να λέμε σε αυτές τις περιπτώσεις, η ζωή συνεχίζεται...



ΣΥΜΠΛΗΡΩΘΗΚΕ Ο ΓΟΝΙΔΙΑΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ

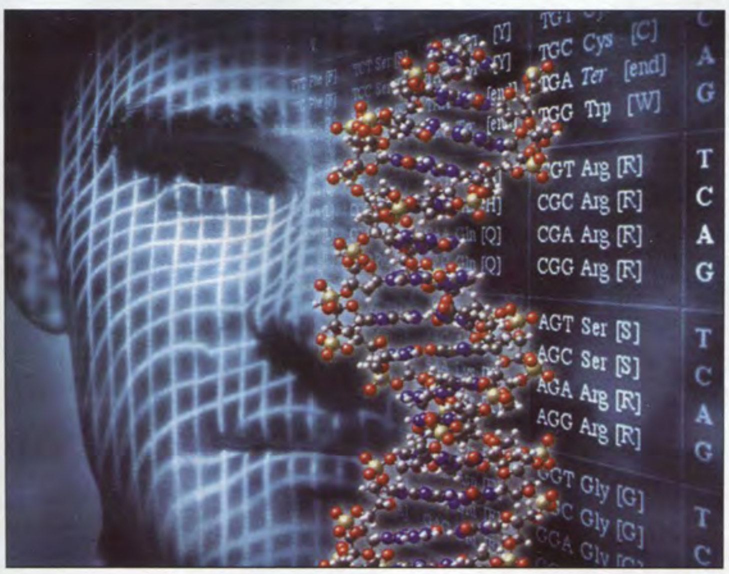


Πριν από περίπου τρία χρόνια γράφαμε από αυτήν εδώ τη στήλη για την τεράστια προσπάθεια που καταβάλλουν οι επιστήμονες προκειμένου να κατασκευάσουν τον πλήρη γονιδιακό χάρτη του ανθρώπου, έχοντας προηγουμένως ήδη αποκρυπτογραφήσει το DNA του.

Δύο χρόνια νωρίτερα απ' ό,τι αρχικά αναμενόταν, οι βιολόγοι κατάφεραν τελικά στις αρχές Απριλίου να φέρουν σε πέρας το εκπληκτικό αυτό project, κι έτσι είμαστε πλέον σε θέση να γνωρίζουμε πώς αλληλεπιδρούν τα περίπου 30.000 γονίδια στον άνθρωπο, κάτι που θα υποβοηθήσει σημαντικά τις έρευνες για την καταπολέμηση σοβαρών νοσημάτων όπως ο καρκίνος.

Μέσα στα επόμενα χρόνια, η βιοφαρμακευτική αναμένεται να γνωρίσει ιδιαίτερα μεγάλη άνθηση, μια και πλέον καθίσταται δυνατή η κατασκευή φαρμάκων που θα είναι προσαρμοσμένα στο βιολογικό χάρτη του ασθενούς, ώστε τα αποτελέσματά τους στον οργανισμό του να είναι καλύτερα και οι παρενέργειες όσο πιο ελαχιστοποιημένες γίνεται. Ποιος είπε πως οι επαναστάσεις δεν μπορούν να είναι και ειρηνικές;

Είμαστε πλέον σε θέση να γνωρίζουμε πώς αλληλεπιδρούν τα περίπου 30.000 γονίδια στον άνθρωπο, κάτι που θα υποβοηθήσει σημαντικά τις έρευνες για την καταπολέμηση σοβαρών νοσημάτων όπως ο καρκίνος.



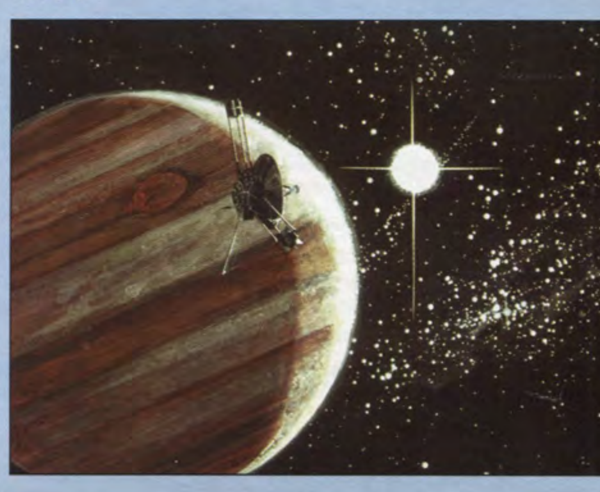
ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΣΗΜΑ ΤΟΥ PIONEER 10

Δεκατρία χρόνια έχουν ήδη περάσει από τις 2 Μαρτίου 1972, όταν το διαστημόπλοιο Pioneer 10 εκτοξεύθηκε με αποστολή αρχικά την εξερεύνηση του Δία, του μεγαλύτερου πλανήτη της συμπαντικής "γειτονιάς" μας, και στη συνέχεια τη μελέτη περιοχών που βρίσκονται στα όρια του ηλιακού συστήματός μας. Το Pioneer 10 μεταφέρει, μάλιστα, μια χρυσή πλάκα με πληροφορίες για την αποστολή του, τη Γη και την ανθρωπότητα, με την ελπίδα πως κάποτε η πλάκα αυτή θα ανακαλυφθεί από εξωγήινα νοήμονα όντα που θα θελήσουν να έρθουν σε επαφή μαζί μας.



Στις 22 Ιανουαρίου 2003, το Pioneer 10 έστειλε, όπως όλα δείχνουν, το τελευταίο σήμα του προς τη Γη. Ηταν ένα σήμα εξαιρετικά αχνό, έδειξε όμως καθαρά πως ο "Πρωτοπόρος" είναι ακόμα εκεί, στο αχανές άγνωστο, και συνεχίζει το μοναχικό ταξίδι του, αποκομμένος πια από οτιδήποτε "γήινο". Ποιος ξέρει - ίσως κάποτε να ξαναμάθουμε γι' αυτόν από... τρίτους!

Στις 22 Ιανουαρίου 2003, το Pioneer 10 έστειλε, όπως όλα δείχνουν, το τελευταίο σήμα του προς τη Γη. Ηταν ένα σήμα εξαιρετικά αχνό, έδειξε όμως καθαρά πως ο "Πρωτοπόρος" είναι ακόμα εκεί!



HUBBLE: ΕΝΑ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ... ΠΑΝΟΡΑΜΑ!

Οπως γράψαμε και στον πρόλογο, αυτόν το μήνα σάς παρουσιάζουμε ένα μικρό αφιέρωμα στις καλύτερες φωτογραφίες του διαστημικού λεωφορείου Hubble για το 2003. Πόσο γοητευτικός, αλήθεια, είναι ο κόσμος μας εκεί όπου δεν πατάει... ανθρώπου πόδι!



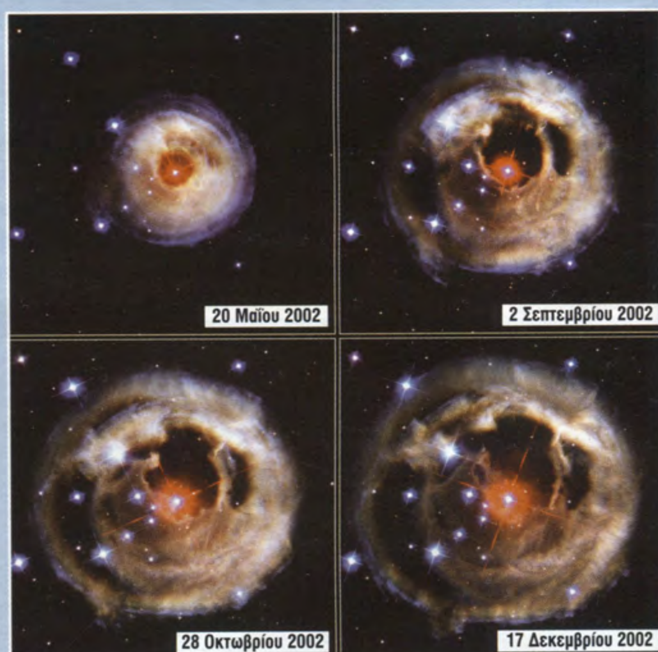
Νέα άστρα "γεννιούνται" συνεχώς σε αυτόν το γαλαξία (NGC 1705) που βρίσκεται σε απόσταση 17 εκατομμυρίων ετών φωτός από τη Γη. Πρόκειται για έναν γαλαξία ιδιαίτερα χρήσιμο στους αστρονόμους, μια και από αυτόν μπορούν να αποκομίσουν ουκ ολίγες χρήσιμες πληροφορίες για τη δημιουργία νέων άστρων.



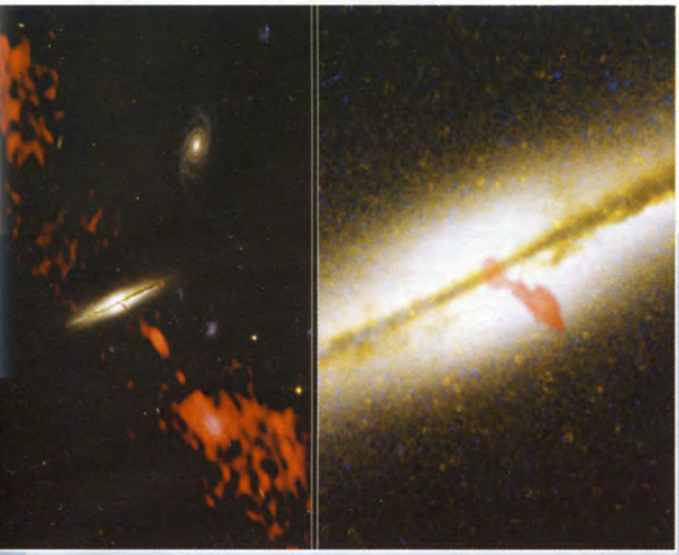
Δύο σουπερνόβες, σε απόσταση 5 και 8 δισεκατομμυρίων ετών φωτός αντίστοιχα από τον πλανήτη μας, οι οποίες ενδιαφέρουν ιδιαίτερα τους επιστήμονες, αφού ελπίζουν να αντλήσουν από αυτές χρήσιμα στοιχεία για τη "σκοτεινή ενέργεια" του σύμπαντος.



Η εντυπωσιακή αυτή φωτογραφία απεικονίζει το τελευταίο αντίο ενός γερασμένου άστρου. Καθώς αποσυντίθεται, το άστρο, που βρίσκεται στο νεφέλωμα Dumbbell σε απόσταση 1.200 ετών φωτός, παράγει δέσμες αερίων που προκαλούν αυτό το μοναδικό παιχνίδισμα χρωμάτων.



Το ίδιο άστρο, το V838 Monocerotis, απεικονίζεται εδώ σε τέσσερις διαφορετικές φάσεις. Τι συνέβη, άραγε; Το άστρο... μεγάλωσε ξαφνικά τόσο πολύ; Όχι, βέβαια. Πρόκειται απλώς για ένα φαινόμενο που ονομάζεται "ηχώ του φωτός": Μια έκρηξη που έλαβε χώρα τον Ιανουάριο του 2002 έστειλε δέσμες φωτός από το άστρο στο Διάστημα, οι οποίες, αντανακλώμενες σε στρώματα διαστημικής σκόνης, προκάλεσαν αυτή την εντυπωσιακή "μετάλλαξη".



Ο γαλαξίας 0313-192, ο οποίος απεικονίζεται σε αυτήν τη φωτογραφία, είναι ο μόνος γνωστός μέχρι σήμερα σπειροειδής γαλαξίας που εκπέμπει δέσμες ραδιοκυμάτων (φαίνονται με κόκκινο χρώμα).



Εδώ βλέπετε ένα τεράστιο σύμπλεγμα γαλαξιών, με 10 φορές μεγαλύτερη καθαρότητα απ' όση θα επέτρεπε ένα επίγειο τηλεσκόπιο. Η βαρύτητα των τρισεκατομμυρίων άστρων που βρίσκονται σε αυτό το γαλαξιακό σύμπλεγμα, σε συνδυασμό με τη "σκοτεινή ύλη", συμπεριφέρεται ως ένας φακός που μεγεθύνει το φως των γαλαξιών που βρίσκονται πίσω από το συγκεκριμένο σύμπλεγμα, επιβεβαιώνοντας τη θεωρία του Αϊνστάιν για τη στρέβλωση του χωροχρόνου μέσω της βαρύτητας. Ετσι, κάποια από τα πιο σκοτεινά και απόμακρα αντικείμενα που φαίνονται στην εικόνα αυτή, απέχουν από τη Γη μέχρι και 13 δισεκατομμύρια έτη φωτός!



Ενας πλανήτης που... εξατμίζεται αποτελεί το αντικείμενο αυτής της φωτογραφίας του Hubble. Η ατμόσφαιρα του πλανήτη χάνεται σιγά-σιγά στο Διάστημα, ενώ στη συνέχεια θα ακολουθήσει και ο ίδιος ο πλανήτης, ο οποίος θα εξαφανιστεί αφήνοντας μόνο έναν πυρήνα να τον θυμίζει. Αιτία γι' αυτό είναι η πολύ κοντινή απόσταση του πλανήτη από το άστρο του (μόνο 7 εκατομμύρια χιλιόμετρα), γύρω από το οποίο ολοκληρώνει μια πλήρη περιστροφή σε 3,5 δικές μας ημέρες.



Σε αυτό το νεφέλωμα, που βρίσκεται σε απόσταση 3.000 ετών φωτός μακριά μας, οι αστρονόμοι έχουν τη σπάνια ευκαιρία να παρατηρήσουν τους φλοιούς διαστημικής σκόνης που περιβάλλουν ένα γερασμένο άστρο. Οι φλοιοί αυτοί φτάνουν σε μέγεθος ακόμα και το ένα δέκατο έτους φωτός, δημιουργώντας αόρατα συνήθως "δαχτυλίδια" γύρω από το άστρο.

ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM





ΠΛΗΡΕΣ ΠΡΟΪΟΝ ΑΞΙΑΣ € 75,00

DIRECTORY OPUS 6
Ο καλύτερος διαχειριστής των αρχείων σας!

CALIGARI TRUESPACE 3.2
Κορυφαίο πρόγραμμα κατασκευής φωτορεαλιστικών στατικών και κινούμενων σκηνών.

ΑΡΤΕΜΙΣ ΠΡΟ-ΠΟ 98
Κορυφαίο ελληνικό πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ. *Δικό σας μέχρι τις 30 Ιουνίου.*

36 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΙΝΗΤΑ
36 games και utilities για NOKIA και SIEMENS.

GAMES
23 παιχνίδια που θα σας συναρπάσουν!



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!

Φτιάξτε το δικό σας FIFA!

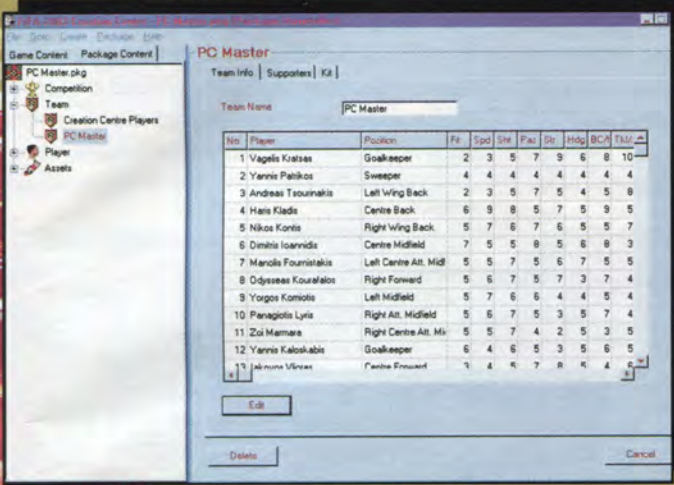


Πώς να δημιουργήσετε τις δικές σας ομάδες και όχι μόνο!

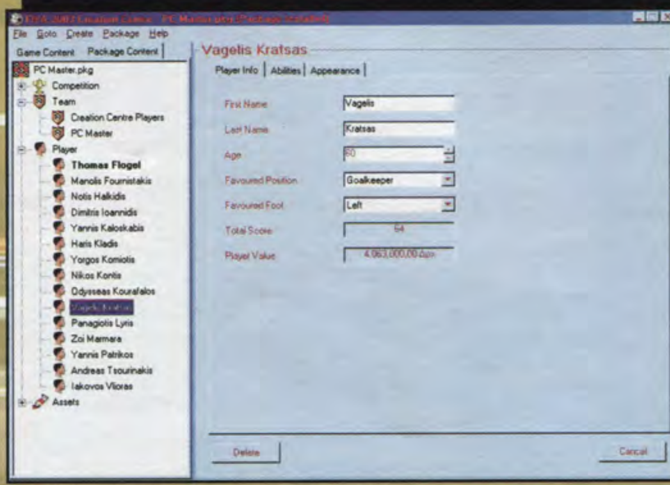
του Νότη "Olorin" Χαλκίδη

Η σκηνή είναι λίγο-πολύ γνωστή. Μόλις έχετε ολοκληρώσει την εγκατάσταση του FIFA 2003 (θέλει 1GB για full installation, το άτιμο!) και με ένα διπλό κλικ είστε έτοιμοι να αφεθείτε στη μαγεία της νέας έκδοσης του δημοφιλούς αθλητικού παιχνιδιού. Δεν περνούν όμως παρά λίγα λεπτά από τη στιγμή που χαζεύατε την εισαγωγή με τα εντυπωσιακά κόλπα των τριών διεθνούς φήμης αστέρων (Giggs, R. Carlos, Davids), όταν αναφωνείτε απογοητευμένοι: Η ΕΑ τα κατάφερε και πάλι!

...Ωναι! Το ελληνικό πρωτάθλημα και αυτή τη φορά λάμπει διά της απουσίας του! Όσο κι αν ψάξετε στις αναρίθμητες ομάδες που προσφέρει το FIFA 2003, δεν πρόκειται να συναντήσετε άλλες πλην του Ολυμπιακού και του ΠΑΟΚ. Δεν λέω, οι ομάδες αυτές είναι από τις πιο λαοφιλείς στη χώρα μας, αλλά τι απέγιναν ο Παναθηναϊκός, η ΑΕΚ και, φυσικά, ο Πανιώνιος και η Καλλιθέα του κ. αρχισυντάκτη; Κάποιος πρέπει να έχει πληροφορήσει την EA Sports για την αύξηση του φαινομένου της πειρατείας στην Ελλάδα, αφού δεν εξηγείται αλλιώς η συνεχής μείωση των "προνομίων" μας. Από το πλήρες πρωτάθλημα του 2000, περάσαμε στις ομάδες με τα πραγματικά αστεία ονόματα της επόμενης έκδοσης, λόγω νομικών προβλημάτων (ποιος μπορεί να ξεχάσει ονόματα όπως Leoforos και Kianerithri!), έπειτα στις 4 ελ-



Φτιάχνοντας την υπερομάδα του "PC Master" με το Creation Centre.



Ο ...πολυχρονεμένος μας αρχισυντάκτης διαπρέπει στη θέση του τερματοφύλακα!

ληνικές ομάδες του 2002 (πάλι Ολυμπιακός, ΠΑΟΚ ως επιλέξιμες και Παναθηναϊκός, ΑΕΚ μόνο ως πιθανοί αντίπαλοι), για να καταλήξουμε στη φετινή κατάσταση. Αν μάλιστα συνυπολογίσουμε και το γεγονός ότι φέτος για πρώτη φορά ύστερα από 3 χρόνια εγκαταλείφθηκε η ιδέα του εξελληνισμού του παιχνιδιού (μετάδοση, μενού κ.λπ.), τότε του χρόνου θα πρέπει να είμαστε ευτυχισμένοι με την ύπαρξη έστω της Εθνικής Ομάδας!

Οι απογοητεύσεις όμως δεν σταματούν εδώ. Η ΕΑ θεώρησε σωστό να μη συμπεριλάβει φέτος το χρήσιμο in-game editor του παιχνιδιού. Ψυχραιμία! Μην απελπίζεστε και μη σχεδιάζετε πορείες και διαδηλώσεις κάτω από τα γραφεία της στην Καλιφόρνια. Θέλοντας να βοηθήσει τους επίδοξους patchers, η εταιρεία διαθέτει προς downloading έναν επίσημο editor που υπόσχεται να αλλάξει το πρόσωπο του FIFA. Το πρόγραμμα ονομάζεται "Creation Centre" και επειδή θεωρούμαστε ένα περιοδικό που σέβεται τους αναγνώστες του, δεν θα χρειαστεί να κατεβάζετε με τις ώρες τα 31MB του προγράμματος, αφού φροντίσαμε να το συμπεριλάβουμε στο πασχαλινό DVD μας.

Ο,ΤΙ ΛΑΜΠΕΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΧΡΥΣΟΣ

Το Creation Centre αποτελεί ένα πρόγραμμα σχετικά εύκολο στη χρήση του, χαρακτηριστικό που αποτελεί το μεγαλύτερο πλεονέκτημά του. Φυσικά, επειδή τίποτε σε αυτή τη ζωή δεν είναι τέλειο, χρησιμοποιώντας το θα διαπιστώσετε κι εσείς ότι ξεκίνησε ως μία πολύ καλή ιδέα με πολλές προοπτικές, ενώ κατέληξε να χαρακτηρίζεται από τους διεθνείς κύκλους ως μια μεγάλη απογοήτευση. Χωρίς να θέλω να σας προδιαθέσω αρνητικά απέναντί του, δεν δίνει στο χρήστη όσες δυνατότητες θα επιθυμούσε, ενώ δίνει την εντύπωση μιας πρόχειρα φτιαγμένης δουλειάς. Βέβαια, όπως θα δούμε στη συνέχεια, με λίγο ψάξιμο στο Διαδίκτυο μπορείτε να βρείτε δωρεάν πολύ εύχρηστα μικρότερα προγράμματα, φτιαγμένα από χομπίστες. Προς το παρόν όμως, ας ασχοληθούμε με τις λειτουργίες του Creation Centre.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ...

Αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε ρυθμίσει την οθόνη σας στα 32 bit (είναι απαραίτητο για να λειτουργήσει το πρόγραμμα), μπορείτε να ανοίξετε την εφαρμογή. Στο επάνω μέρος θα βρείτε μια menu bar με τις επιλογές File, Goto, Create, Package και Help. Οι λειτουργίες της πρώτης είναι σχεδόν πανομοιότυπες με τις αντίστοιχες των περισσότερων εφαρμογών (New, Open, Save, Exit κ.λπ.), άρα θεωρούνται γνωστές, ενώ στο "Help" μπορείτε να βρείτε ένα σύντομο manual που περιγράφει τα βασικά χαρακτηριστικά του προγράμματος.

"Package" είναι η ονομασία που δίνει το CC στα αρχεία που δημιουργεί και επεξεργάζεται (*.pkg). Μέσα από αυτό το μενού, λοιπόν, μπορούμε να εγκαθιστούμε και να απεγκαθιστούμε πολύ απλά στο παιχνίδι το package που επεξεργαζόμαστε αυτή τη στιγμή στο CC με τις επιλογές install, uninstall, αλλά και να βλέπουμε χρήσιμες πληροφορίες γι' αυτό (ονομασία, χρόνος εγκατάστασης) με την επιλογή Query.

Στην επιλογή "Create" είναι προφανές πως μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε εκ του μηδενός δικές μας ομάδες, παίκτες και διοργανώσεις (αντίστοιχα "Team", "Competition", "Player"), τα οποία θα αναλύσουμε εκτενέστερα αργότερα.

Οι ίδιες επιλογές υπάρχουν και κάτω από το μενού "Goto", που όπως φανερώνει και το όνομά του μπορεί να μας πάει εύκολα σε κάποια από τις υπάρχουσες ομάδες ή παίκτες. Επιπλέον, περιλαμβάνει και μία search engine για ευκολότερη αναζήτηση στα άδυτα του FIFA.

Στο κυρίως κομμάτι του παραθύρου, τώρα, στο αριστερό μέλος έχουμε δύο εναλλασσόμενα παράθυρα με τις ονομασίες "Package Content" και "Game Content". Το πρώτο προβάλλει τα περιεχόμενα του τρέχοντος package, ενώ το δεύτερο αυτά του παιχνιδιού όπως αυτά θα εμφανιστούν όταν τρέξουμε το FIFA έχοντας εγκαταστήσει το συγκεκριμένο package. Το υπόλοιπο μέρος του παραθύρου (περίπου τα 3/4) καταλαμβάνεται από την οθόνη όπου καταχωρίζουμε αλλά και βλέπουμε τις αλλαγές που θέλουμε να εφαρμόσουμε στο παιχνίδι.

PC MASTER F.C.!

Αρκετά όμως με τα εισαγωγικά, έφτασε η ώρα να μπούμε στο ψητό. Πώς θα φτιάξουμε το δικό μας FIFA; Οι επιλογές και οι δυνατότητες που παρέχει το CC θα σας θυμίσουν αρκετά τον in-game editor που υπήρχε στα παιχνίδια της σειράς FIFA τα τελευ-

Φτιάξτε το δικό σας FIFA!



Οι Raptors είναι οι καλύτεροι φίλοι των πιο "ψαγμένων" patchers.

ταία 5 χρόνια. Το interface είναι σχετικά λιτό και αρκετά εύκολο στην κατανόηση και τη χρήση του.

Ας υποθέσουμε πως θέλουμε να φτιάξουμε μια νέα ομάδα από το μηδέν. Το πρώτο στοιχείο που θα χρειαστούμε, φυσικά, είναι το έμψυχο δυναμικό. Πηγαίνοντας, λοιπόν, στην επιλογή "Create Player" μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε τα δικά μας ποδοσφαιρικά αστέρια. Μπορούμε να καθορίσουμε τις ικανότητες (Abilities) κάθε παίκτη, την εμφάνισή του (Appearance), καθώς και τα γενικά χαρακτηριστικά του (Player Info), όπως όνομα, ηλικία, θέση όπου αγωνίζεται και ποιο πόδι προτιμά να χρησιμοποιεί, αλλά και να ελέγξουμε το συνολικό σκορ του και την αξία του στο ποδοσφαιρικό χρηματιστήριο.

Αντίστοιχα, θα δημιουργήσουμε και την αγαπημένη μας ομάδα. Το μόνο που οφείλουμε να προσέξουμε είναι ότι αυτή θα πρέπει να αποτελείται από ήδη υπάρχοντες ποδοσφαιριστές, οι οποίοι δεν πρέπει να είναι λιγότεροι από 16 και περισσότεροι από 32. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, πρέπει πρώτα να φτιάχνουμε τους παίκτες και εφόσον επαρκούν, να προχωρούμε στη δημιουργία της ομάδας.

Τα νέα στοιχεία στη δημιουργία ή την επεξεργασία των ομάδων είναι αφ' ενός η δυνατότητα προσθήκης συνθημάτων σε μορφή WAV (δυστυχώς, μόνο μέχρι 2 σε μία ομάδα και 20 συνολικά) και αφ' ετέρου η παρουσία πανό και σημαιών στους φιλάθλους, αλλά και του λογότυπου της ομάδας στα μενού και στο γήπεδο. Αμφότερα τα στοιχεία τα συναντάμε στην υπο-επιλογή "Supporters" του "Create Team".

ΤΑ ΡΑΣΑ ΔΕΝ ΚΑΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΠΑ!

Ωραία, έτοιμα και το ρόστερ της ομάδας και τα chants και τα banners! Τι θα φορέσουν όμως οι παικταράδες μας; Η πιο εύκολη λύση είναι αυτή των έτοιμων σχεδίων που προσφέρει το πρόγραμμα, αν στην υπο-επιλογή "Kit Source" επιλέξουμε "Generic Kit". Σίγουρα όμως σας ενθουσιάζει η ιδέα μιας εμφάνισης φτιαγμένης αποκλειστικά από εσάς, με τα δικά σας σχέδια και λογότυπα. Μην αγχώνεστε, για να φτιάξετε τις δικές σας εμφανίσεις δεν χρειάζεται να είστε ούτε γνωστός μόδιστρος ούτε να παίζετε το Photoshop στα δάχτυλα. Τις kits, όπως επίσης τις σημαίες, μπορούμε να τις δημιουργήσουμε με όποιο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας επιθυμούμε, αφού σώσουμε κάθε αρχείο σε μορφή BMP 24bits και τις τοποθετήσουμε σε ξεχωριστούς folders, όπως απαιτεί το CC. Προσέξτε μόνο ό,τι λογότυπα χρησιμοποιήσετε στα



Να τοι, να τοι, οι πρωταθλητές!!!

αριστερά μανίκια και σορτσάκια να είναι αντεστραμμένα, έτσι ώστε στο παιχνίδι να αντικατοπτρίζονται και να εμφανίζονται σωστά. Ύστερα φορτώνουμε τα αρχεία μας στο CC διαλέγοντας "Custom Kit" και πατώντας το "Select Custom Kit", αναζητώντας το φάκελο της επιθυμητής εμφάνισης. Το πρόγραμμα θα ολοκληρώσει αυτόματα τη δημιουργία προσθέτοντας από μόνο του textures και σκιές και διαμορφώνοντας κατάλληλα τις εικόνες, ώστε να σχηματιστεί μια εμφάνιση που να μπορεί να αναγνωριστεί από το παιχνίδι. Βέβαια, όπως θα δούμε, η αυτοματοποίηση αυτή κάνει το CC να υπολείπεται σημαντικά των ερασιτεχνικών προγραμμάτων στον τομέα της ποιότητας του σχεδιασμού των εμφανίσεων, αλλά είναι σίγουρα πιο φιλικό στον άπειρο χρήστη. Οι διαστάσεις και οι ονομασίες κάθε αρχείου φαίνονται στον πίνακα που ακολουθεί:

Περιγραφή	Ονομασία	Μέγεθος
Φανέλα (εμπρός)	Jfrt.bmp	512x512
Φανέλα (πίσω)	Jbck.bmp	512x512
Αριστερό μακρύ μανίκι	Llsv.bmp	256x256
Αριστερό κοντό μανίκι	Lslv.bmp	256x256
Αριστερό κοντό μανίκι (Αρχηγός)	Lslc.bmp	256x256
Αριστερό μακρύ μανίκι (Αρχηγός)	Llsc.bmp	256x256
Δεξί μακρύ μανίκι	Rlsv.bmp	256x256
Δεξί κοντό μανίκι	Rslv.bmp	256x256
Αριστερό σορτσάκι	Lsht.bmp	400x256
Δεξί σορτσάκι	Rsht.bmp	400x256
Κάλτσες	Scks.bmp	256x256

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΙΝΕΛΙΑ

Αφού έχετε φέρει εις πέρας όλη αυτή τη διαδικασία, είστε πλέον έτοιμοι να θαυμάσετε τη δουλειά σας επί σκηνής. Μέσω του "File-Save As" σώστε το patch σας δίνοντάς του το κατάλληλο όνομα και, τέλος, πατήστε το μαγικό κουμπί "Package-Install" ώστε να εγκατασταθεί το τρέχον package. Σε αυτό το σημείο μπο-





Με το CC μπορείτε να βάλετε ακόμα και τον εαυτό σας στο παιχνίδι.



SoccerGaming: Ο πληρέστερος δικτυακός τόπος για τα παιχνίδια της σειράς FIFA.

Οι επιλογές και οι δυνατότητες που παρέχει το CC θα σας θυμίσουν αρκετά τον in-game editor που υπήρχε στα παιχνίδια της σειράς FIFA τα τελευταία 5 χρόνια. Το interface είναι σχετικά λιτό και αρκετά εύκολο στην κατανόηση και τη χρήση του.

ρείτε άνετα να πάτε να φτιάξετε έναν καφέ, αφού η προετοιμασία της εγκατάστασης αυτής δεν είναι ό,τι πιο σύντομο στον κόσμο. Μόλις ολοκληρωθεί η διεργασία αυτή, είστε έτοιμοι να τρέξετε το FIFA 2003 με τις αλλαγές να έχουν ενεργοποιηθεί.

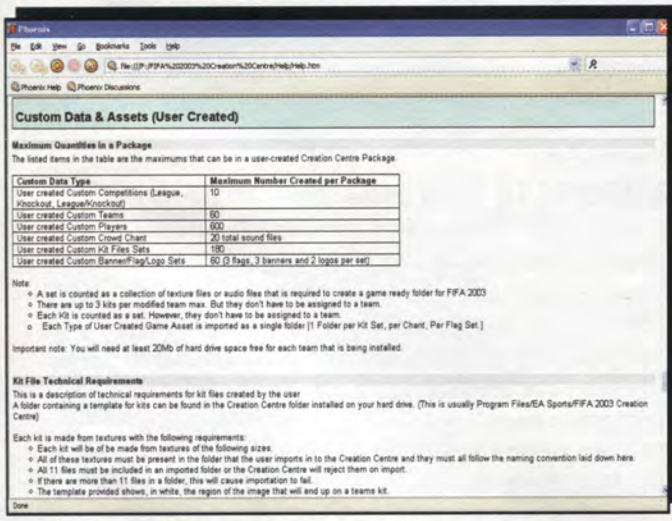
Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να εισαγάγετε ολόκληρα packages ή και μόνο επιμέρους κομμάτια (kits, rosters, flags κ.λπ.) από patches τρίτων που μπορείτε να βρείτε στο Internet, με την επιλογή "File-Import".

...ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΕΠΙΣΗΜΟΙ!

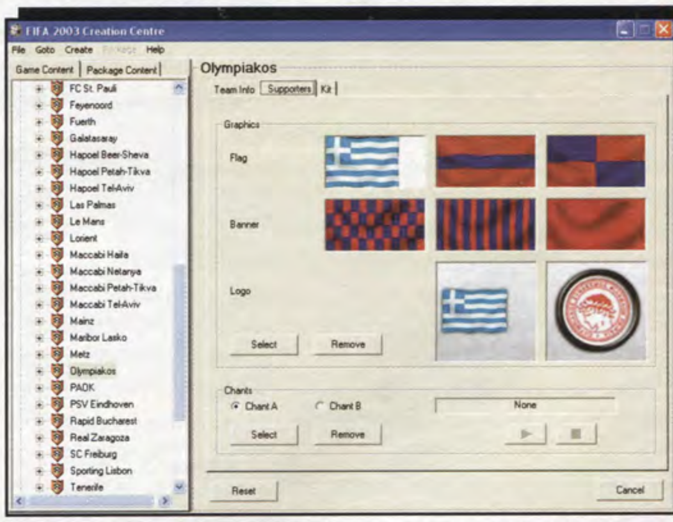
Οπως συνηθίζεται σε πολλά δημοφιλή παιχνίδια, σημαντικό ρόλο παίζουν και οι communities των fans του παιχνιδιού στο Διαδίκτυο. Από τον κανόνα αυτό δεν θα μπορούσε να ξεφύγει η πιο επιτυχημένη σειρά εξομοιωτή ποδοσφαίρου σε PC. Ετσι, με μια search engine και πολλή όρεξη μπορείτε να βρείτε αρκετά διεθνή sites με ειδήσεις, fora, links και, φυσικά, downloads γύρω από το FIFA 2003.

Ο γνωστότερος διεθνής κόμβος είναι αυτός της SoccerGaming (www.fifa2003.com), στις σελίδες του οποίου περιλαμβάνονται καθημερινά νέα από τα σημαντικότερα sites του χώρου, ενώ αξίζει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στο τεράστιο "Downloads Centre" που διαθέτει και στα πολυπληθή fora του. Θα εκπλαγείτε πραγματικά με το πόσα άτομα ανά τον κόσμο ασχολούνται με την παραμετροποίηση του FIFA και την υψηλή ποιότητα των δημιουργιών τους.

Οπως είχαμε αναφέρει, πολλοί fans, προφανώς δυσαρεστημένοι από το "καλό αλλά λίγο" Creation Centre, προχώρησαν στη δημιουργία δικών τους εφαρμογών, λύνοντας τα χέρια πολλών δη-



Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες για το Creation Centre, η ενσωματωμένη βοήθεια περιγράφει τις βασικές λειτουργίες του προγράμματος.

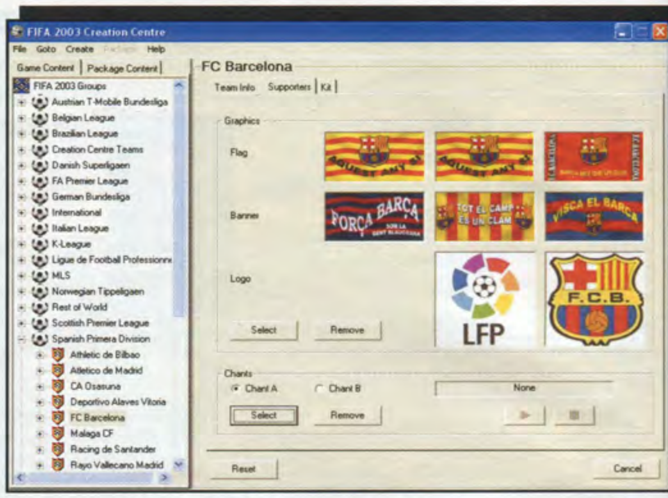


Τα νέα χρώματα του Ολυμπιακού σύμφωνα με το FIFA 2003. Μάλλον το έκαναν για να μην παραπονιόμαστε κι εμείς οι Πανιώνιοι...

Φτιάξτε το δικό σας FIFA!



Μα γίνεται ολόκληρη Adriana να προτιμά αυτόν από εμένα;



Από το κομμάτι "Supporters" μπορείτε, εκτός από σημαίες και πανό, να εισαγάγετε ηχητικά για τους οπαδούς σε μορφή wav.

μιουργών patches σε όλο τον κόσμο. Αξιο αναφοράς είναι το "Access Editor", ένα πρόγραμμα που μπορείτε να κατεβάσετε από το www.fifaecp.com, το οποίο έχει σκοπό τη διεύρυνση των δυνατοτήτων του CC. Ουσιαστικά, αποτελεί μια απλή φόρμα του Microsoft Access, πάνω στην οποία μπορούμε πέρα από τις συνηθισμένες αλλαγές, να καθορίσουμε από το γήπεδο που χρησιμοποιεί κάθε ομάδα μέχρι ποιους αντιπάλους θα θεωρεί μισητούς εχθρούς! Τα βασικότερα μειονεκτήματα του Access Editor είναι ο μεγάλος αριθμός bugs που εμφανίζει, αλλά και τα συχνά crashes που παρουσιάζει. Πάντως, παραμένει η πιο αξιόπιστη λύση, αν και κάπως δύσχρηστο.

Τα utilities, όμως, που κατόρθωσαν να εκθρονίσουν το Creation Centre από την κορυφή, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά τον καλλιτεχνικό τομέα, είναι χωρίς αμφιβολία οι "Raptors" του SoccerAccess (www.socceraccess.com). Τα... συμπαθή αρπακτικά είναι χρήσιμα για κάθε επίδοξο "patcher", αφού προσφέρουν μεγάλη ευκολία. Καθένα παρέχει ξεχωριστές δυνατότητες, ενώ ταυτόχρονα έχουν πολύ μικρό μέγεθος. Ετσι, αυτή τη στιγμή υπάρχουν "Kit Raptor", "Flag Raptor", "Logo Raptor", "Ball Raptor" και πάει λέγοντας, ενώ κάθε περίπου 15 μέρες ξεφυτρώνει κι ένας νέος χρήσιμος Raptor.

Συγκεκριμένα, ο Kit Raptor αποτελεί την καλύτερη εφαρμογή για τη δημιουργία εμφανίσεων, αφού πέρα από την καλύτερη ποιότητα από τις εμφανίσεις του CC, προσφέρει και κάποιες επιπλέον επιλογές. Αυτές είναι η δυνατότητα δημιουργίας και επεξεργασίας των εμφανίσεων των τερματοφυλάκων και η επιλογή στυλ και χρώματος των αριθμών και των γραμμάτων στις φανέλες και στα σορτς. Το δικό του ελάττωμα είναι πως... ό,τι φτιάξετε θα πάρετε. Με άλλα λόγια, ο Kit Raptor δεν φτιάχνει δικά του textures και σκιές, αλλά θα χρειαστεί να τα βάλετε εσείς οι ίδιοι, ενώ η μορφή του αρχείου που χρησιμοποιεί ίσως ξενίσει πολλούς από εσάς με την πρώτη ματιά. Πρόκειται για ένα μόνο BMP, διαστάσεων 256x512, το οποίο περιλαμβάνει παραμορφωμένα όλα τα αρχεία που αναφέρθηκαν στο κομμάτι για το Creation Centre, όπως φαίνεται και στη φωτογραφία. Το πρόγραμμα, καθώς κι έναν αναλυτικότατο οδηγό για τη δημιουργία εμφανίσεων, θα τα βρείτε στο συνοδευτικό DVD του "PC Master". Πάντως, μετά τις πρώτες προσπάθειες είμαι σίγουρος πως θα εκτιμήσετε κι εσείς τις ευκολίες που παρέχει ο Kit Raptor.

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ PATCHES!!!

Για όσους δεν έχουν το χρόνο, την όρεξη ή το ταλέντο να φτιάξουν τα δικά τους patches υπάρχουν πάντα τα έτοιμα. Σε σχεδόν όλα τα ξένα sites μπορείτε να βρείτε ολόκληρα patches ή μεμονωμένα αρχεία (εμφανίσεις, σημαίες κ.λπ.) ικανά να ευχαριστήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη και, όπως θα δείτε, σε πολλές περιπτώσεις οι ερασιτέχνες λάτρεις του παιχνιδιού δείχνουν να τα καταφέρνουν καλύτερα από τους ίδιους τους κατασκευαστές. Τα πιο προσεγμένα patches, μάλιστα, θα παρατηρήσετε πως δεν απαιτούν καν την ύπαρξη του Creation Centre ή άλλου προγράμματος, αλλά εγκαθίστανται αυτόματα με το άνοιγμα ενός εκτελέσιμου αρχείου *.exe.

Στον ελληνικό χώρο, τώρα, οι πιο γνωστοί δημιουργοί είναι η παρέα της GSP Team, που τα τελευταία 4 χρόνια μας παρέχει τα πιο πλήρη ελληνικά patches. Μάλιστα, παλαιότερες εκδόσεις έχουν συμπεριληφθεί κατά καιρούς στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Φέτος, το GSP (Greek Super Patch) μετακόμισε σε νέο σπίτι, στη διεύθυνση http://fifa-gsp.iwebland.com. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές στη σελίδα του GSP προσφέρεται μια beta έκδοση που περιλαμβάνει 6 από τις ομάδες του ελληνικού πρωταθλήματος, ενώ, όπως μας πληροφορούν τα μέλη της ομάδας, είναι κατά 80% έτοιμη και η final έκδοση που θα περιέχει πλήρες ελληνικό πρωτάθλημα, καθώς και κάποιες ομάδες της Β' Εθνικής Κατηγορίας. Φυσικά, υπάρχει το καθιερωμένο forum όπου μπορεί κάποιος να έρθει σε επαφή με τους δημιουργούς του GSP, όπως και τμήμα με νέα, screenshots κ.λπ.

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ FIFA

Πλέον διαθέτετε τα βασικά εφόδια για να φτιάξετε την αγαπημένη σας ομάδα που δεν κατάφερε να συγκινήσει την EA Sports, να παίξετε με ποδοσφαιρικούς αστέρες, η απουσία των οποίων σας φαινόταν κάτι παραπάνω από αισθητή, ή ακόμη και να δείτε τον εαυτό σας και τους φίλους σας να δοκιμάζουν τις δυνάμεις τους απέναντι σε κάποιους από τους διασημότερους αθλητές του πλανήτη.

Το σημαντικότερο όμως σε τέτοιες προσπάθειες είναι η χαρά της δημιουργίας και η ηθική ικανοποίηση πως μπορείτε να τα καταφέρετε εξίσου καλά (ή και καλύτερα, γιατί όχι;) από τις εταιρείες-κολοσσούς που μονοπωλούν το χώρο.

Καλό FIFA-editing... PC



Μερική αναβάθμιση

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Ολα όσα πρέπει να ξέρετε πριν να αλλάξετε την κάρτα γραφικών σας

Την ιδέα για το παρόν αφιέρωμα μας έδωσαν τα δεκάδες μηνύματά σας προς τη στήλη "Troubleshooter", με τα οποία μας ζητούσατε σχεδόν απεγνωσμένα κάποιες φορές να σας δώσουμε συμβουλές σχετικά με αναβαθμίσεις. Επειδή τέτοιου είδους μηνύματα είναι πολλά και ο χώρος που μπορούμε να διαθέτουμε στη στήλη περιορισμένος και πολύτιμος, σκεφτήκαμε να αρχίσουμε μία σειρά μίνι αφιερωμάτων όπου θα σας αποκαλύψουμε τα μυστικά των μερικών αναβαθμίσεων. Σε συνδυασμό με την κάλυψη των νέων προϊόντων που επιτυγχάνουμε μέσω της στήλης "Πριν Αγοράσετε" πιστεύουμε πως το αφιέρωμα αυτό, όπως και όσα θα ακολουθήσουν, θα λύσει ή τουλάχιστον θα απλοποιήσει κάθε απορία σας!

Εχοντας κατά νου την πλειονότητα των αποριών σας, αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με τα βήματα που πρέπει να κάνει κάποιος για να ενισχύσει τις επιδόσεις του συστήματός του όσον αφορά στα games. Οπως είναι λογικό, θα επικεντρώσουμε την προσοχή μας στην κάρτα γραφικών που θα πρέπει να επιλέξετε, έχοντας πάντα ως γνώμονα τόσο την εξοικονόμηση χρημάτων όσο και την καλύτερη δυνατή απόδοση του συστήματος.

ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΗΣ ΚΑΡΤΑΣ

Το πρώτο που πρέπει να διευκρινίσετε πριν να κατευθυνθείτε προς την "Κοιλάδα της Σιλικόνης" (κοινώς οδός Στουρνάρη) για αγορά νέας κάρτας είναι οι ανάγκες σας. Πόσο μεγάλες απαιτήσεις έχετε από τα παιχνίδια σας; Πολλοί χρήστες, αν και αρέσκονται να παίζουν games, δεν ενδιαφέρονται για πολύ μεγάλες αναλύσεις, πολλά εφέ και τεχνικές εξομάλυνσης γραφικών. Δεν είναι λίγοι αυτοί που αρκούνται στα βασικά, με ανάλυση 800x600.

Επειτα, θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας και το υπόλοιπο σύστημά σας. Δεν μπορεί να έχετε έναν υπολογιστή με επεξεργαστή γύρω στα 1.000MHz με 128MB μνήμη και να απαιτείτε με την προσθήκη μιας κάρτα γραφικών, έστω της ισχυρότερης και ακριβότε-

ρης που υπάρχει στην αγορά, να έχετε τέλειες επιδόσεις. Το γιατί συμβαίνει αυτό, θα το εξηγήσουμε στη συνέχεια.

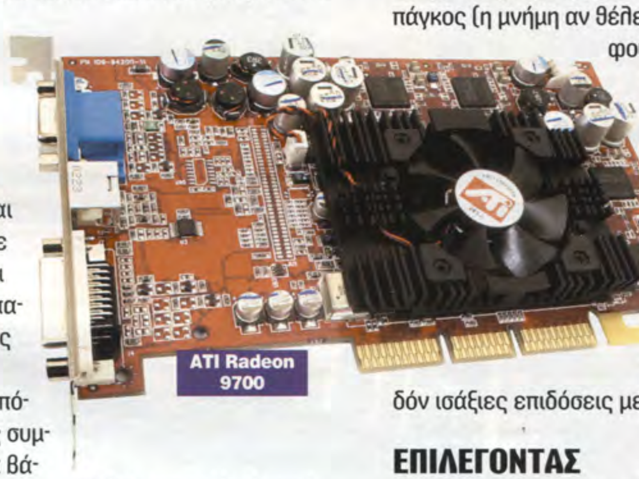
Τέλος, σημαντικός παράγοντας για την αγορά σας πρέπει να είναι η τιμή. Το πόσα λεφτά διατίθεστε να ξοδέψετε καθορίζει όχι απλώς την ποιότητα της κάρτας γραφικών που θα αγοράσετε, αλλά και το πόσο επιπλέον μπορείτε να ενισχύσετε το σύστημά σας αγοράζοντας πρόσθετη μνήμη ή αναβαθμίζοντας τον επεξεργαστή.

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ

Αυτή η παράγραφος ενδιαφέρει κυρίως τους κατόχους πολύ παλιών συστημάτων. Βλέπετε, η συνεχής εξέλιξη της τεχνολογίας έχει ως αποτέλεσμα πολλές φορές τη μη συμβατότητα νέων καρτών με παλιές motherboards. Πολλές δεν διαθέτουν την κατάλληλη τάση στη θύρα AGP ώστε να δεχτούν κάποιες κάρτες (κυρίως τις GeForce4 Ti) της nVIDIA. Αν η motherboard σας έχει υποστήριξη μέχρι AGP 2x, τότε ανήκετε στην επικίνδυνη ζώνη. Ελέγξτε τις οδηγίες που τη συνόδευαν, δείτε αν υποστηρίζεται η απαιτούμενη τάση και αν είστε ΟΚ, προχωρήστε άφοβα. Αν όχι, βρείτε κάποια άλλη κάρτα, ίσως λίγο παλαιότερης γενιάς, που να μην έχει πρόβλημα με το voltage της motherboard σας. Ακόμα, μία επίσκεψη στη σελίδα της κατασκευάστριας της motherboard σας στο Internet και το κατέβασμα του τελευταίου BIOS μπορούν να λύσουν τυχόν ασυμβατότητες με νέες κάρτες.

ΤΟ AGP OR NOT TO AGP

AGP 1x, 2x, 4x, 8x... Κάτι που μπερδεύει αρκετό κόσμο, αν και δεν θα έπρεπε. Αν εξαιρέσουμε το AGP 1x (δεν πιστεύω να έχει ξεμείνει κάποιος με ένα τόσο παλιό σύστημα ή να περιμένει πως μπορεί να το αναβαθμίσει με οποιονδήποτε τρόπο), όλα τα υπόλοιπα πρότυπα είναι απολύτως συμβατά μεταξύ τους. Μπορείτε να βάλετε άφοβα μία κάρτα γραφικών, π.χ. AGP 4x σε motherboard AGP 2x. Θεωρητικά βέβαια θα έχετε μία ποσοστιαία απώλεια των μέγιστων δυνατοτήτων της κάρτας, ωστόσο στις περιπτώσεις παλιών συστημάτων κάτι τέτοιο είναι αμελητέο.


ATI Radeon 9700

ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ... ΤΥΡΟΠΙΤΑΣ!

Οπως επισημάναμε ήδη, αν βάλετε σε ένα μικρό σύστημα μία πανάκριβη και ισχυρή κάρτα γραφικών, δεν θα πρέπει να περιμένετε μεγάλη απόδοση. Το αντίθετο μάλιστα, καθώς οι επιδόσεις θα είναι ελάχιστα πιο πάνω από τις αντίστοιχες που θα είχατε με μία κατά πολύ φθηνότερη και λιγότερο ισχυρή κάρτα γραφικών. Σας φαίνεται παράλογο; Κι όμως δεν είναι! Το γιατί θα το εξηγήσω με την αρχαιότατη μέθοδο της παρομοίωσης!

Φανταστείτε το σύστημά σας σαν ένα αρτοποιείο. Σε αυτό δουλεύουν δύο άτομα, η φουρνάρισσα (η κάρτα γραφικών) που ξεφουρνίζει τις τυρόπιτες και τις βάζει σε ταψιά και ο φούρναρης (ο επεξεργαστής) που έρχεται να πάρει τα ταψιά για να διανείμει τις τυρόπιτες στη γειτονιά. Αν η φουρνάρισσα είναι μία GeForce4 Ti ή μία Radeon 9700, φτιάχνει δύο ταψιά τυρόπιτες την ώρα τα οποία ακουμπά στον πάγκο περιμένοντας το φούρναρη να έρθει να τα πάρει. Ο τελευταίος όμως είναι ένας "πενιχρός" Pentium στα 1.000MHz και ο καημένος μπορεί να σηκώσει μόνο ένα ταψί κάθε φορά και χρειάζεται μία ώρα για να μοιράσει τις τυρόπιτες στα μαγαζιά! Οπότε φτιάχνοντας 2 ταψιά την ώρα, η φουρνάρισσα πρέπει να περιμένει δύο ώρες το φούρναρη να τα μοιράσει! Η φουρνάρισσα δηλαδή για μία ώρα θα κάθεται τεμπελιάζοντας! Γιατί δεν συνεχίζει η φουρνάρισσα να βγάζει ταψιά χωρίς να νοιάζεται για το φούρναρη; Γιατί πολύ απλά κάποια στιγμή θα γεμίσει ο πάγκος (η μνήμη αν θέλετε) και δεν θα χωράνε άλλα! Οπότε είτε ο φούρναρης χρειάζεται μία φουρνάρισσα που να βγάζει λιγότερες τυρόπιτες είτε η φουρνάρισσα έναν καλύτερο φούρναρη που μπορεί να μοιράζει περισσότερες. Τότε θα είναι όλοι ευχαριστημένοι! Νομίζω πως καταλαβαίνετε για ποιο λόγο δεν θα συνιστούσαμε ποτέ μία ισχυρή κάρτα γραφικών για ένα υποδεέστερο σύστημα. Είναι άσκοπο να δώσετε πολλά χρήματα τη στιγμή που μπορείτε να έχετε σχεδόν ισάξιες επιδόσεις με πολύ λιγότερα.

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

"Pentium 600, 32MB 3D graphics card, 64MB RAM". Πολλές φορές οι αναγραφόμενες ελάχιστες απαιτήσεις των παιχνιδιών περιορίζονται σε συνθέσεις όπως η προαναφερθείσα. Ωστόσο, δεν αντικατοπτρίζουν την πραγματικότητα. Βλέπετε, κάρτα με 32MB μνήμη είναι τόσο η TNT2 M64 όσο και η Radeon 256 ή η GeForce2. Εντούτοις, οι διαφορές στις επιδόσεις μεταξύ τους είναι τεράστιες. Πλέον οι προγραμματιστές των παιχνιδιών θεωρούν δεδομένο πως οι gamers δεν βασίζονται σε τόσο παλιό hardware (όπως οι κάρτες της γενιάς της TNT2), οπότε, τόσο λόγω πίεσης χρόνου όσο και λόγω των σύγχρονων τεχνικών που χρησιμοποιούν στα παιχνίδια, δεν μπαίνουν καν στον κόπο να δοκιμάζουν και πολύ περισσότερο να κάνουν optimizations στις κάρτες αυτές.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ

Ας δεχτούμε πως τα σημερινά συστήματα - τα οποία μπορούν ακόμα να θεωρηθούν πως πληρούν τις προϋποθέσεις και τις σύγχρονες απαιτήσεις - κυμαίνονται από τα 800MHz μέχρι τα 2,4GHz. Ωστόσο, υπάρχουν και οι πλεονέκτες, με ακόμη ισχυρότερα συστήματα. Εχουμε, λοιπόν, 3 κατηγορίες:

LOW END
Από 800MHz έως 1,4GHz

Στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνονται οι παλιοί Pentium 3 και Celeron αλλά και οι πρώτοι Pentium 4 (ειδικά αν είναι εξοπλισμένοι με SDRAM), ο παλιοί Athlon (Thunderbird) και οι Duron. Ο χρήστης ενός low end συστήματος δεν πρέπει να έχει πολλές απαιτήσεις από τα παιχνίδια του. Μπορεί βέβαια να παίξει αξιοπρεπέστατα, ειδικά αν είναι κάτοχος επεξεργαστή γρηγορότερου από 1,2GHz και εξοπλισμένου με αρκετή μνήμη (τουλάχιστον 256MB).

Α) Οι κάτοχοι συστημάτων έως τα 1.000MHz μπορούν να ποντάρουν άφοβα στις κάρτες Radeon 9100 με 64 ή 128MB μνήμη. Οι τιμές τους είναι αρκετά καλές (περί τα € 70,00 και € 100,00 αντίστοιχα), ενώ είναι απόλυτα συμβατές με το DirectX 8.1. Στην περίπτωση αυτή δεν χρειάζεται η αγορά μιας ακριβότερης κάρτας, καθώς το σύστημα δεν θα μπορεί να την αξιοποιήσει.

Μερική αναβάθμιση

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΙ MX;





Θα διαπιστώσατε πως από τις προτάσεις μας λείπουν εντελώς οι κάρτες GeForce MX. Αυτό συμβαίνει διότι οι αρχιτεκτονική που χρησιμοποιούν, ακόμα και οι νεότερες GeForce4 MX, είναι προπερασμένης γενιάς και αρχιτεκτονικής. Να φανταστείτε, δεν υποστηρίζουν πλήρως (με συμβατούς shaders) ούτε το DirectX 8.1. Οσο φθηνές κι αν είναι, δεν είναι δυνατόν να τις συστήσουμε σε gamers που θέλουν να παίζουν αξιοπρεπώς σύγχρονα games. Στις εικόνες βλέπετε τη μεγάλη διαφορά στην ποιότητα των γραφικών μεταξύ της Radeon 9100 και της GeForce4 MX.

B) Οι προαναφερόμενες κάρτες είναι ιδανικές για επεξεργαστές από το 1GHz μέχρι το 1,4GHz για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν πολλά χρήματα. Ωστόσο, αυτοί που έχουν τη δυνατότητα να δώσουν κάτι παραπάνω, μπορούν να ποντάρουν σε κάποια υλοποίηση της GeForce4 Ti4200. Η έκδοση με τα 64MB μνήμη είναι υπεραρκετή για να καλύψει τις ανάγκες σας στα games. Αναλόγως της ποιότητας (και της μάρκας) θα τη βρείτε σε τιμές που κυμαίνονται από € 150,00 έως € 170,00.

MID RANGE Από 1,4GHz έως 2GHz

Η πλειονότητα των gamers αυτή τη στιγμή διαθέτει συστήματα με αυτές τις ταχύτητες. Εδώ τα πράγματα περιπλέκονται, καθώς ο μέσος χρήστης θέλει αξιοπιστία και καλές επιδόσεις αλλά και κάποια αντοχή στο χρόνο. Οπότε το δίλημμα επιλογής μεταξύ μίας GeForce4 Ti και μίας Radeon 9500 δεν πρέπει να υπάρχει, καθώς οι κάρτες της ATI έχουν shaders πλήρως συμβατούς με το νέο DirectX9 και άρα μπορούν να εγγυηθούν καλή λειτουργία για μελλοντικά παιχνίδια, ενώ η υπολογιστική ισχύς αρκεί για να αξιοποιηθούν. Ωστόσο, η GeForce4 Ti4200 είναι καλή λύση για όποιον δεν θέλει να ξοδέψει πολλά:


ATI Radeon 9000 Pro

A) Δεδομένης της ανάγκης για εξοικονόμηση χρημάτων, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να εξετάσει την περίπτωση αγοράς της GeForce4 Ti4200. Η πολύ καλή υλοποίηση της MSI (128MB, VTD-8X) μπορεί να βρεθεί με € 190,00. Ομως, με μόλις € 30,00 παραπάνω, μπορείτε να βρείτε μία αξιοπρεπέστατη Radeon 9500 (όχι Pro) με 128MB μνήμη.

B) Ο αγοραστής που μπορεί να ξοδέψει κάποια χρήματα περισσότερα, πρέπει οπωσδήποτε να ποντάρει στην κορυφαία για την κατηγορία της Radeon 9500 Pro. Μπορούν να βρεθούν μοντέλα εταιρειών που ξεκινούν από τα € 230,00, εντούτοις μία κορυφαία επιλογή, όπως η υλοποίηση της Hercules, πρέπει να προτιμηθεί, παρότι θα χρειαστεί να καταβάλετε € 280,00 για να την αποκτήσετε! Να σημειώσουμε ότι οι GeForce4 Ti4800 και Ti4800SE τιμολογούνται στα ίδια επίπεδα, όμως είναι υποδεέστερες των Radeon 9500 Pro τόσο σε επιδόσεις όσο και σε αρχιτεκτονική. Να σημειωθεί πως σύντομα οι 9600 (τόσο οι απλές όσο και οι Pro) θα αντικαταστήσουν τις 9500. Ομως οι επιδόσεις τους θα είναι εφάμιλλες.

HIGH-END

Από 2GHz και πάνω μιλάμε για πλεονασμό! Δεν υπάρχει λόγος να εξετάσουμε ξεχωριστές κατηγορίες, καθώς ο gamer που σέβεται τον εαυτό του δεν θα μπορούσε να ποντάρει σε τίποτε άλλο παρά στις 9700, είτε στην απλή είτε στην Pro, αναλόγως των χρημάτων που θέλει να δώσει. Και, ούτως ή άλλως, ο χρήστης με ένα τέτοιο σύστημα μάλλον δεν ψάχνεται για αναβάθμιση...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Ελπίζουμε ο σύντομος αυτός οδηγός να λύνει όλες τις απορίες σας σχετικά με το ποια νέα κάρτα πρέπει να αποκτήσετε ώστε το σύστημά σας να διαθέτει επιδόσεις τουλάχιστον αξιοπρεπείς στα σύγχρονα games. Προτού κλείσουμε, να σας υπενθυμίζουμε κάτι που τονίζουμε και στη στήλη "Troubleshooter". Μην ποντάρετε μόνο στην κάρτα γραφικών. Φροντίστε το σύστημά σας να έχει τουλάχιστον 256MB μνήμη, ενώ κάντε συχνά ξεσκαρτάρισμα στο λειτουργικό σύστημα, αφαιρώντας περιττά προγράμματα (δείτε αντίστοιχο box στη στήλη "Troubleshooter"). Το καθαρό λειτουργικό σύστημα είναι το Α και το Ω για ένα υγιές PC και αυτό θα το καταλάβετε όχι μόνο στα παιχνίδια σας, αλλά και στη γενική λειτουργία του. Μέχρι την επόμενη φορά, λοιπόν, καλό Πάσχα και καλές αγορές!

** Οι αναφερόμενες τιμές είναι ενδεικτικές και δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.*

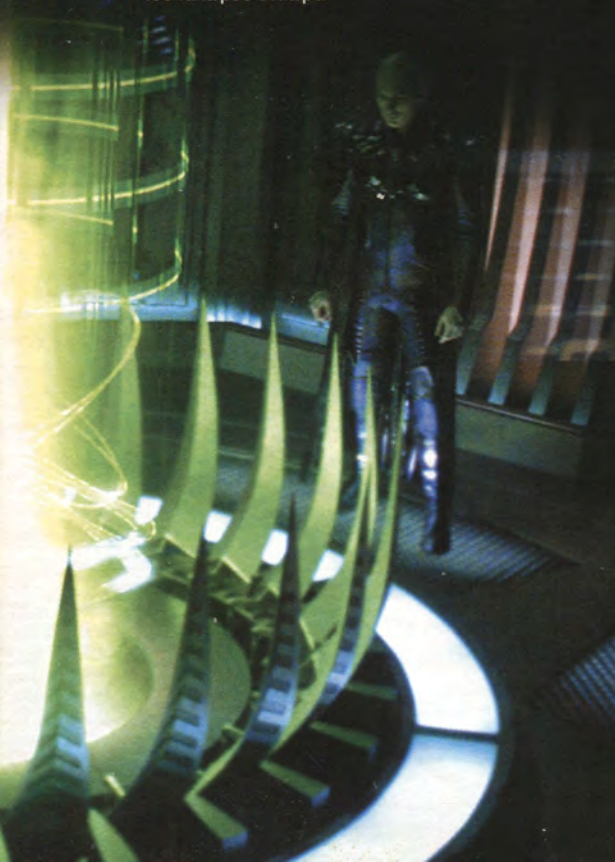


"To Boldly Go Where No Man Has Gone Before"

STAR TREK

Οταν η μαγεία του Διαστήματος μεταφέρεται στη μικρή οθόνη

του Ιάκωβου Βλιώρα



Αναφορά: 33.35.7779.667
Αποκωδικοποιημένο μήνυμα από Ανώτατη Διοίκηση Αστροστόλου
Προς: Υποψήφιο κυβερνήτη του USS PC Master
Από: Αρχιναύαρχο Σαρκ-Σατ Δε Μαγνίφισεντ

Εκτέλεσε άμεσα διερευνητική αποστολή περί του φαινομένου Star Trek, του "Boldly go", των συναφών "Beam Me Up Scotty" και του αστρόπλοιου Enterprise A μέχρι E. Εχε πάντα τα "Phasers on stun" και να ξέρεις ότι ακόμη ΔΕΝ είσαι σίγουρος στο πλήρωμα και άνετα σε υποβιβάζω σε σημαιοφόρο.
Εχεις 5 διαστρικές ώρες να απαντήσεις με πλήρη αναφορά.
Resistance is Futile!
Have A Nice Day...

Αρχιναύαρχος Σαρκ-Σατ
Διοικητής αστροστόλου και του πράσινου πουλόβερ
Ανωτάτη Διοίκηση PCM

Captain's Personal Log, Stardate 8432.9

ΤΗ ΒΑΨΑΜΕ!!!

STAR TREK THE BEGINNING

Σχεδόν μία δεκαετία πριν από το γαλαξιακό διαστρικό φαινόμενο που ονομάζεται Star Wars και μία τριετία πριν από την επίσημη κατάκτηση του Διαστήματος, με το διαστημικό περίπατο του αστροναύτη Νιλ Αρμστρονγκ στη Σελήνη, ένας πρώην πιλότος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και τότε αστυνομικός του Σώματος του Los Angeles πίστευε ότι υπήρχε μία μελλοντική αγορά στην αμερικανική και γενικότερα στην παγκόσμια τηλεόραση για τη λεγόμενη διαστημική σαπουνόπερα (space episodic television). Και δεν είχε άδικο...

Ο Gene Roddenberry, με την ιδιότητα του συγγραφέα και παραγωγού γουέστερν, μας έφερε το απατηλό όνειρο των άστρων και του Διαστήματος στην ψυχρή πραγματικότητά μας. Σε καθημερινή βάση πλέον μεταφερόμαστε σε αυτό που αποκαλούσε "a wagon train to the Stars". Η τηλεοπτική σειρά "Star Trek" (The Original Series) έκανε πρεμιέρα στις 8 Σεπτεμβρίου 1966 στο δίκτυο NBC. Από τότε συνεχίζει να μας μετατρέπει σε διαστρικούς τυχοδιώκτες και να μας μεταφέρει σε μακρινούς κόσμους, σε ξένους γαλαξίες, όπου συναντάμε εξωγήινες φυλές και πανάρχαιους και αλλόκοτους πολιτισμούς. Το φαινόμενο Star Trek χαρακτηρίζει τον 20ό αιώνα και αποτελεί πλέον την επιβράβευση του οράματος ενός ανθρώπου που πίστευε ότι η ομορφιά της αλήθειας κρύβεται στα άστρα. Οι Trekkies και γενικότερα οι οπαδοί της επιστημονικής φαντασίας οφείλουν πολλά σε αυτόν τον ένα άνθρωπο, ο οποίος έφυγε από τη ζωή το 1991, αλλά οι στάχτες του, με δική του επιθυμία, μεταφέρθηκαν και αφέθηκαν στην ψυχρή θάλασσα του Διαστήματος. Live Long and prosper!

STAR TREK ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΣΕΙΡΕΣ

Star Trek The Original Series (1966-1969)

Η αυθεντική σειρά συνάντησε δυσκολίες στο ξεκίνημά της, καθώς το δίκτυο NBC απέρριψε τον πρώτο πιλότο (=το πρώτο επεισόδιο μίας σειράς από το οποίο ξεκινάει) του Star Trek, στο οποίο κυβερνήτης του USS Enterprise ήταν ο Christopher Pike. Ευτυχώς για τους απανταχού Trekkies το Δίκτυο αποφάσισε να διαπραγματευτεί με έναν δεύτερο πιλότο και τελικά το NBC ενέκρινε τη δημιουργία της σειράς. Κυβερνήτης του διάσημου πλέον αστρόπλοιου ανέλαβε ο Captain James Tiberius Kirk (William Shatner). Έτσι, για τρία ολόκληρα χρόνια μεταφερόμαστε σε παράξενους κόσμους, αναζητούσαμε νέα ζωή και καινούριους πολιτισμούς και γνωρίσαμε τους θρυλικούς Επτά, τους Kirk, Spock, Bones, Uhura, Scotty, Sulu και Checov. Ωστόσο οι χαμηλές μετρήσεις που είχε η σειρά ανάγκασαν το Network να την ακυρώσει, παρά τις αντιρρήσεις των θαυμαστών και οπαδών της.

Star Trek The Animated Series (1973-1974)

Αυτό που λίγοι γνωρίζουν είναι ότι η σειρά Star Trek είχε και μία τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων. Υπό την επίβλεψη του Roddenberry και με σενάρια εγκεκριμένα από τον ίδιο, όλοι οι ηθοποιοί της αυθεντικής σειράς δάνεισαν τις φωνές τους σε αυτή τη σειρά κινουμένων σχεδίων που αποτελούνταν από λίγα, αλλά εξίσου σημαντικά επεισόδια.

Star Trek The Next Generation (1987-1994)

Το 1987 ο Gene Roddenberry σε συνεργασία με τον Rick Berman αποφάσισαν από κοινού να δημιουργήσουν μία δεύτερη τηλεοπτική σειρά γύρω από τον κόσμο του Star Trek, με την ονομασία "Επόμενη Γενιά". Το χρονικό πλαίσιο καθορίστηκε στον 24ο αιώνα και το αστρόπλοιο θα είχε την επωνυμία USS Enterprise NCC-1701 D, το τέταρτο αστρόπλοιο που θα έφερε το θρυλικό όνομα, υπό τας διαταγάς του Captain Jean Luc Picard (Patrick Stewart). Η σειρά είχε τρομερή επιτυχία και για 7 ολόκληρα χρόνια μας ταξίδευε σε μέρη μακρινά, όπου το μόνο που μας περιόριζε ήταν η φαντασία μας.

Ο Gene Roddenberry μας άφησε το 1991, ξέροντας όμως ότι το όραμά του θα περνούσε πλέον στην αιωνιότητα.

Star Trek Deep Space Nine (1993-1999)

Η επιτυχία του "Next Generation" έδωσε την ευκαιρία στον Rick Berman και τον Michael Pillar να δημιουργήσουν και μία τρίτη σειρά, βασισμένη στο σύμπαν του Star Trek, αυτή τη φορά όμως το κεντρικό θέμα της θα ήταν ένας διαστημικός σταθμός υπό τη διοίκηση του Captain Benjamin Sisko. Τώρα γνωρίζουμε νέες εξωγήινες φυλές, τους Cardassians και τους Bajorans, και τα προβλήματα που τους απασχολούν.

Star Trek Voyager (1995-2001)

Το 1995 το United Paramount Network έκανε εγκαίνια με την 4η σειρά επιστημονικής φαντασίας με τίτλο "Voyager". Το USS Voyager, υπό τη διοίκηση μίας γυναίκας-κυβερνήτη, της Captain Kathryn Janeway (Kate Mulgrew), χάνεται στο 4ο Τεταρτημόριο (Delta Quadrant) ύστερα από την παγίδευσή του σε καταιγίδες πλάσματος στην περιοχή Badlands.

Enterprise (2001- Τώρα)

Και οι περιπέτειες συνεχίζονται. Καθώς ο George Lucas δημιούργησε τη μόδα των prequels, ήταν πολύ φυσικό η εταιρεία Paramount να στραφεί και αυτή με τη σειρά της σε prequel σειρές. Μία από αυτές είναι και η σειρά επιστημονικής φαντασίας "Enterprise". Αυτή τη φορά η υπόθεση εξελίσσεται τον 22ο αιώνα και βλέπουμε τις περιπέτειες του πειραματικού αστρόπλοιου Enterprise NX-01 υπό τη διοίκηση του Captain Jonathan Archer (Scott Bakula).

STAR TREK MOVIES (1979- ΤΩΡΑ)

Star Trek: The Motion Picture

Η πρώτη ταινία με το αυθεντικό cast πραγματεύεται την επαφή του Enterprise με μία εξωγήινη οντότητα που ονομάζεται V'Ger. Ο V'Ger φαίνεται να κατευθύνεται προς τη Γη με ταχύτητα Warp 7 και στο πέρασμά του καταστρέφει τρία αστρόπλοια των Klingons, καθώς και το διαστημικό σταθμό της Ομοσπονδίας Epsilon IX. Τελικά αποδεικνύεται ότι ο V'Ger είναι ο Voyager 6, ένας ανθρώπινος τεχνητός δορυφόρος, ο οποίος πέρασε από μία μαύρη τρύπα και βρέθηκε στην άλλη άκρη του Γαλαξία. Η ταινία θα μείνει στη μνήμη μας κυρίως για τη μοναδική σκηνή όπου βλέπουμε ένα σωρό οπαδούς του Star Trek να αποτελούν το πλήρωμα του Enterprise. Αυτή είναι και η μεγαλύτερη παρουσία fans που έχει σημειωθεί ποτέ σε ταινία μεγάλου μήκους.

Star Trek II: The Wrath of Khan

Ο ναύαρχος πλέον James T. Kirk αναλαμβάνει τη διοίκηση του επισκευασμένου και ανακαινισμένου Enterprise. Πολύ γρήγορα όμως καλείται να αντιμετωπίσει έναν παλιό εχθρό του. Το

STAR TREK

1996 η Γη κατάφερε να ξεπεράσει τους Eugenics Wars, όπου γενετικά τροποποιημένοι υπεράνθρωποι προσπάθησαν να κυριαρχήσουν. Ενας από αυτούς τους υπεράνθρωπους, ο Khan, καταφέρνει με τους εξόριστους οπαδούς του να καταλάβει το αστρόπλοιο USS Reliant, ενώ εκείνο βρισκόταν σε ερευνητική αποστολή. Ο Kirk με το πλήρωμά του θα καταφέρουν να τον σταματήσουν, όχι όμως πριν να προκαλέσει την αυτοκαταστροφή της Genesis Device και του USS Reliant. Το Enterprise, λαβωμένο από τη μάχη, θα ξεφύγει, αλλά οι καρδιές των απανταχού Trekkies θα σταματήσουν όταν θα δουν επί της μεγάλης οθόνης το θάνατο ενός από τους πιο αγαπημένους χαρακτήρες της σειράς, του Spock.

Star Trek III: The Search for Spock

Τελικά στον κόσμο του Star Trek τα φαινόμενα απατούν. Το σώμα του Spock άρχισε να αναζωογονείται στον πλανήτη Genesis, ενώ το πνεύμα του βρίσκεται κλειδωμένο στο μυαλό του Dr McCoy. Ο Kirk αποφασίζει να κάνει το μεγάλο βήμα, παρέα με τους φίλους του, και παραβιάζει γύρω στις 9 βασικές εντολές του αστροστόλου, κλέβει το Enterprise και πάει στον πλανήτη Genesis για να βρει το σώμα του Spock. Στο δρόμο τους όμως θα συναντήσουν τον πολεμοχαρή Kruge, ένα Klingon που θέλει να αναστήσει την αυτοκρατορία των Klingon με το να μάθει τα μυστικά του Genesis Device. Τελικά, ο Kruge σκοτώνεται, οι καλοί καταλαμβάνουν το αστρόπλοιο των Klingons και με αυτό επιστρέφουν στον πλανήτη Vulcan, όπου γίνεται η επανασύνδεση πνεύματος και σώματος του Spock.

Star Trek IV: The Voyage Home

Ισως το πιο ξεκαρδιστικό μέρος όλων των ταινιών. Μία εξωγήινη οντότητα παραλύει τη Γη και εκπέμπει ένα σήμα που μόνο φάλαινες μπορούν να λάβουν. Το πρώην πλήρωμα του Enterprise γυρίζει πίσω στον 20ό αιώνα και "κλέβει" δύο φάλαινες από τη Γη του παρελθόντος, τις οποίες μεταφέρει στο παρόν. Η εξωγήινη οντότητα, ερχόμενη σε επαφή με τις φάλαινες, φεύγει από τη Γη. Το πλήρωμα του Enterprise απαλλάσσεται από τις κατηγορίες που το βαραίνουν, ενώ ο Kirk υποβιβάζεται σε captain.

Star Trek V: The Undiscovered Country

Ισως η πιο μεταφυσική ταινία από όλες. Ο ετεροθαλής αδερφός του Spock, ο Sybok, αναζητώντας το θείο, καταλαμβάνει με τους οπαδούς του την Paradise City στον Nimbus III και περιμένει την Ομοσπονδία να στείλει ένα αστρόπλοιο. Η Ομοσπονδία στέλνει το Enterprise A, το οποίο διοικεί ο James T. Kirk. Υστερα από αποτυχημένες προσπάθειες να απελευθερώσει τους ομήρους, ο Kirk δεν αντιλαμβάνεται εγκαίρως ότι ο Sybok έχει ήδη καταλάβει το Enterprise. Με αυτό πηγαίνει στο χάσμα του Sha Ka Ree, στο κέντρο του Γαλαξία, όπου πιστεύει ότι βρίσκεται ο Θεός. Τελικά, ανακαλύπτει μαζί με τον Kirk, τον Spock και τον McCoy ότι η υπερφυσική οντότητα που βλέπουν δεν είναι ο Θεός αλλά μία νευριασμένη κακιά οντότητα και ο ίδιος ο Sybok προκαλεί την καταστροφή της με το θάνατό του.

Star Trek VI: The Final Frontier

Μετά την ανατίναξη του φεγγαριού των Klingons Praxis, η Αυτοκρατορία τους αντιμετωπίζει οικολογική καταστροφή. Η Αυτοκρατορία επιθυμεί να συνάψει συμφωνία ειρήνης με την Ομοσπονδία. Το καθήκον της συνοδείας του καγκελάριου Gorkon ανατίθεται στον εχθρό των Klingons, στον James Kirk. Ο Gorkon, σε μία θεαματική sequence, δολοφονείται και το φόνο τον επιρρίπτουν οι Klingons στον Kirk και McCoy. Η ταινία περιλαμβάνει τις πιο εντυπωσιακές σκηνές μάχης καθώς και οπτικά εφέ (τα ειδικά εφέ των ταινιών τα είχε αναλάβει κατά καιρούς η Industrial Light & Magic, εταιρεία του George Lucas), αλλά θα μείνει στη μνήμη μας ως το κύκνειο άσμα του αυθεντικού πληρώματος του USS Enterprise.

Star Trek VII: Generations

Στην 7η συνέχεια βλέπουμε το πάντρεμα των δύο κυβερνητών του Enterprise, του Kirk και του Picard. Στον 23ο αιώνα, το Enterprise B καλείται να απαντήσει σε ένα σήμα κινδύνου τριών αστρόπλοιων παγιδευμένων στο Nexus. Υπό την προσωρινή διοίκηση του Kirk, το Enterprise B καταφέρνει να σώσει μερικά από τα μέλη των αστρόπλοιων, αλλά ο ίδιος ο Kirk σκοτώνεται. Μεταφερόμαστε μερικά έτη στο μέλλον και βλέπουμε το νέο πλήρωμα του Enterprise D. Romulans επιτίθενται στο Armagoza Observatory. Το Enterprise D σπεύδει και σώζει όσους μπορεί, ανάμεσά τους και τον Tolian Soran. Ο παρανοϊκός επιστήμονας Soran πιστεύει ότι το πλέγμα Nexus θα τον φέρει στην απόλυτη ολοκλήρωση και γι' αυτό προκαλεί την καταστροφή του πλανήτη Veridian III. Συγχρόνως ο Jean Luc Picard παγιδεύεται στο Nexus, όπου ανακαλύπτει ζωντανό (μη ρωτάτε πώς και γιατί, αν δείτε την ταινία θα καταλάβετε) τον James Kirk. Μόλις καταφέρνει να τον μεταπείσει, οι δυο τους επιτυγχάνουν να αποτρέψουν τον Soran από το να καταστρέψει τον πλανήτη Veridian

Star Trek Movies & Series



III, κατά τη διάρκεια της μάχης όμως πεθαίνει (οριστικά πια) ο James Kirk και καταστρέφεται το Enterprise D.

Star Trek VIII: First Contact

Η επικίνδυνη φυλή των Borg που γνωρίσαμε στην τηλεοπτική σειρά "Επόμενη Γενιά" κάνει το πρώτο κινηματογραφικό βήμα της. Οι Borg εισβάλλουν για τρίτη φορά στη Γη, προσπαθώντας να την καταστρέψουν. Οταν αστρόπλοια της Ομοσπονδίας καταφέρνουν να τους αποτρέψουν, οι Borg απελευθερώνουν μία Borg Sphere, η οποία δημιουργεί μία χρονοδίνη και μεταφέρεται πίσω στον 21ο αιώνα. Στη χρονοδίνη παγιδεύεται όμως και το Enterprise E.

Star Trek IX: Insurrection

Ο Lt. Commander Data αναλαμβάνει την παρατήρηση του πλανήτη Baku, στον οποίο ζουν περίπου 600 άτομα. Σύμφωνα με τις μελέτες του αστροστόλου, ο πλανήτης είναι ικανός να αναζωογονεί τα σώματα των κατοίκων του, με άλλα λόγια, προσφέρει αιώνια νεότητα. Μία συνωμοσία δημιουργείται πλέον μεταξύ των So'na και διάφορων αξιωματικών του αστροστόλου για την απαγωγή και μεταφορά των κατοίκων του Baku σε άλλον τόπο. Αλλά η συνωμοσία ξεσκεπάζεται χάρη στο πλήρωμα του Enterprise E, το οποίο μένει πιστό στην Prime Directive και στην προστασία των εξωγήινων πολιτισμών.

Star Trek: Nemesis

Στο 10ο μέρος της σειράς βλέπουμε, επιτέλους, το γάμο των Riker και Troy. Ο Jean Luc Picard επιθυμεί να τους μεταφέρει στον πλανήτη Betazed για τη δεύτερη γαμήλια τελετή τους, αλλά κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τα πράγματα αλλάζουν και το "Enterprise" αναλαμβάνει μία πολύ σημαντική διπλωματική αποστολή, η οποία τελικό σκοπό έχει την ειρήνη με τους Romulans. Αλλά καθώς το πλήρωμα του Enterprise E φθάνει στον πλανήτη Romulus, βρίσκεται ενώπιον ενός πανίσχυρου ρωμυλιανού αστρόπλοιου, του Scimitar. Με την υποψία μίας απειλής που μπορεί να οδηγήσει στην καταστροφή της Γης, οι διαπραγματεύσεις με τους Romulans βρίσκονται σε κρίσιμη φάση. Από την άλλη πλευρά, ο Picard έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο με την προσωπική Νέμεσή του, έναν κλώνο του που κατασκεύασαν οι Ρωμυλιανοί για να τον αντικαταστήσει στην Ομοσπονδία, με το όνομα Shinzon. Ο Shinzon ηγείται των Romulans και υπόσχεται ειρήνη. Είναι όμως πιστός σε αυτά που υπόσχεται; Το Enterprise E έχει πλέον να αντιμετωπίσει ένα βασικό δίλημμα: να ειδοποιήσει τη Γη για την επικείμενη απειλή ή να συνεχίσει τις διαπραγματεύσεις με τους Romulans για την ειρήνη στο γαλαξία;

Star Trek: The end?

Ισως η 10η ταινία σε αυτή τη μεγάλη σειρά επιστημονικής φαντασίας να αποτελέσει και το τέλος για τον Jean Luc Picard και το πλήρωμα της Επόμενης Γενιάς, καθώς δεν πέτυχε εισπρακτικά όταν κυκλοφόρησε στις 13 Δεκεμβρίου 2002 στην Αμερική. Στην Ευρώπη δεν έχει δείξει ακόμη την αξία της. Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι θα συνεχίσουμε να φανταζόμαστε μέρη εξωτικά και παραδεισένια, εξωγήινους πολιτισμούς και να βλέπουμε το Διάστημα ως το Τελικό Σύνορο!

STAR TREK GAMES

Star Trek 25th Anniversary (1993)/Star Trek: Judgment Rites (1994)

Είδος: Action/Adventure

Πολύ γρήγορα οι υπεύθυνοι του Star Trek προσπάθησαν να μας μεταφέρουν τον κόσμο του "Final Frontier" στις οθόνες των υπολογιστών μας και το κατάφεραν παρουσιάζοντας δύο από τα καλύτερα παιχνίδια περιπέτειας που έχουμε δει ποτέ. Με αυθεντικά γραφικά υψηλής ποιότητας, μουσική της σειράς που καθηλώνει, αλλά κυρίως φέρνοντας τους ίδιους τους ηθοποιούς και χρησιμοποιώντας τις πραγματικές φωνές τους, μεταφερόμαστε στον πιο ιδανικό ηλεκτρονικό χώρο του Star Trek. Το πρώτο παιχνίδι, που αποτελείται από 7 επεισόδια (Demon World, Hijacked, Love's Labor Jeopardized, Another Fine Mess, Trials and Errors, That Old Evil Moon, Vengeance), καλύπτει πλήρως το σύμπαν του Star Trek, βάζοντάς σας στη θέση του captain James T. Kirk και του πληρώματός του. Μάλιστα, η επιτυχία του τίτλου προκάλεσε τη μεταφορά του σε CD-ROM, καθώς και τη δημιουργία μιας extended version της τελευταίας αποστολής (Vengeance). Αλλά και η συνέχεια του, το Judgment Rites, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο παρουσίασης, σας βάζει να ανακαλύψετε μία καινούρια εξωγήινη φυλή που αποκαλείται Brassica. Η εξερεύνηση μόλις άρχισε.

Star Trek The Next Generation: A Final Unity (1995)

Είδος: Action/Adventure

Αρκετά πιστό στη δεύτερη εξίσου πετυχημένη σειρά, την "Επόμενη Γενιά", καλείστε να ανακαλύψετε τι κρύβεται πίσω από ένα













STAR TREK

Garidian Scout το οποίο βρέθηκε σε διαστημικό χώρο της Ομοσπονδίας. Ο παίκτης αναλαμβάνει τους ρόλους τόσο του Jean Luc Picard όσο και των υπόλοιπων μελών του πληρώματος. Γιατί παρεμβάλλεται ένα Garidian Warbird με Romulan προέλευση στην έρευνά σας; Επειδή σας ζητά ο κυβερνήτης του αντίπαλου σκάφους να απομακρυνθείτε, καθώς το όλο θέμα αφορά σε εσωτερική υπόθεση των Garidians, όπως ισχυρίζεται αυτός; Μήπως ήταν λάθος που διακτινίσατε 3 φυγάδες στο δικό σας διαστημόπλοιο; Με την ίδια δόση μυστηρίου και αγωνίας που χαρακτηρίζει τη σειρά, αλλά με κάπως πιο εγκεφαλικό σενάριο και κινηματογραφικά γραφικά, το σύμπαν του Star Trek για άλλη μία φορά αποδίδεται θαυμάσια, ίσως και με κάποια δόση χιούμορ, που ήταν σήμα κατατεθέν της 2ης σειράς.

σας παρέχει και έναν οδηγό για την εκμάθηση της γλώσσας των Klingon. Υπάρχει ακόμη και εκπαιδευτής, που σας διορθώνει αν κάνετε λάθη προφοράς. Lord Of the Rings, eat your heart Out!

Star Trek: Hidden Evil (1999)
Είδος: Action/Adventure

Η ηλεκτρονική συνέχεια της όχι και τόσο επιτυχημένης 9ης ταινίας Star Trek. Ακολουθώντας τα γεγονότα που προηγήθηκαν στο Star Trek: Insurrection, βρίσκεστε καθηλωμένος σε μία εχθρική συνωμοσία, η οποία σκοπό έχει να εκμεταλλευθεί τις φοβερές καταστροφικές δυνάμεις ενός γενετικά τροποποιημένου σπόρου. Προσθέστε και τους μεγαλύτερους εχθρούς της Ομοσπονδίας, τους Romulans, και έχετε μία περιπέτεια για γερά νεύρα. Βέβαια, όχι και για τόσο γερά, καθώς το παιχνίδι, με την εξαιρετικά μετωπίσετε επικίνδυνες καταστάσεις και εχθρικά περιβάλλοντα. Η Raven Software σε συνεργασία με την Activision συνθέτει ένα απίθανο σύμπαν του Star Trek, με τα αρκετά εντυπωσιακά γραφικά της Quake III μηχανής. Οι μάχες είναι αρκετά ρεαλιστικές και έντονες, ενώ η αίσθηση περιπέτειας και εξερεύνησης των γύρω χώρων, ιδίως των εχθρικών διαστημόπλοιων, δημιουργεί ένα αρκετά εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Η ανταπόκριση του κοινού ήταν τόσο μεγάλη, που σύντομα κυκλοφόρησε και το expansion pack του τίτλου.

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen (2000)
Είδος: Third Person Shooter

Ηταν πολύ φυσικό να υπάρξει και ένας τίτλος που να μας μεταφέρει στο διαστημικό σταθμό Deep Space Nine. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ απλά. Παίζοντας ως

Star Trek Games









Star Trek: Klingon (1996)
Είδος: Action/Adventure

Ο "κολοσσός" Simon & Schuster αποφασίζει να βάλει και αυτός το χεράκι του στο franchise του Star Trek, παρουσιάζοντας αυτό που θα χαρακτηρίζαμε περισσότερο ως interactive novel παρά ως ένα γνήσιο computer game. Αναλαμβάνετε το ρόλο του Pok, ενός νεαρού πολεμιστή Klingon, ο οποίος παγιδεύεται στους εσωτερικούς πολιτικούς διαξιφισμούς του πλανήτη του. Καθώς προχωρεί η περιπέτεια, η δολοφονία του πατέρα σας σάς αναγκάζει να συνεργαστείτε με τον Gowron (αρχηγό του Συμβουλίου των Klingon) για να ανακαλύψετε το δολοφόνο. Με περισσότερα από 90 λεπτά ζωντανού βίντεο, το Star Trek Klingon θα σας θυμίσει οπωσδήποτε ένα τηλεοπτικό επεισόδιο της σειράς, γεμάτο με ηθοποιούς, δραματική σκηνοθεσία, ειδικά εφέ και καταπληκτική μουσική. Το αδύνατο αλλά σημαντικό στοιχείο του τίτλου είναι ότι απλή γραμμικότητά του, εύκολα μπορείτε να το τελειώσετε. Τα γραφικά και τα εφέ παραμένουν σε αρκετά υψηλά επίπεδα, αλλά και η παρουσία των πραγματικών φωνών του Picard και Data δεν σώζει την κατάσταση. Ενας αρκετά καλός τίτλος για τους φανατικούς της σειράς.

Star Trek: Voyager: Elite Force (2000)
Είδος: First Person Shooter

Τοποθετούμαστε χρονικά στην τηλεοπτική σειρά "Voyager", όπου είμαστε χαμένοι κάπου στο Delta Quadrant. Απαντώντας σε ένα σήμα κινδύνου, το USS Voyager ξαφνικά μεταφέρεται σε ένα νεκροταφείο αστρόπλοιων, όπου εχθρικές εξωγήινες δυνάμεις και υπερφυσικά φαινόμενα το εμποδίζουν να ξεφύγει. Εσείς ανήκετε στη νεοσύστατη Elite Force Hazard Team (ελίτ ομάδα υψηλού κινδύνου, όπως η ομάδα σύνταξης του PCM δηλαδή) του Lt. Commander Tuvok. Καθήκον σας είναι να αντι-

Captain Sisko, ή Major Kira, ή Lt. Commander Worf, καλείστε να βρείτε τρεις αρχαίες Κόκκινες Σφαίρες (Orbs). Αυτές αποτελούν το κλειδί της δύναμης μιας παντοδύναμης, εξόριστης και αρχαίας φυλής, των Pah-wraiths, οι οποίοι αποφάσισαν να επιστρέψουν στο Alpha Quadrant. Αν δεν τα καταφέρετε, τότε οι αντίπαλοί σας θα κυριαρχήσουν και θα χρησιμοποιήσουν αυτήν την απόλυτη δύναμη ενάντια στους κατοίκους του Alpha Quadrant. Αποφασίζοντας να ακολουθήσουν άλλη οπτική γωνία (αλά Tomb Raider), τώρα βλέπουμε το χαρακτήρα που ελέγχουμε στο αρκετά πιστό στο σύμπαν του Star Trek περιβάλλον. Ποιος θα είναι ο απόλυτος κυρίαρχος θα το αποφασίσετε εσείς.

Star Trek: Armada (2000)/Star Trek: Armada II (2001)
Είδος: Strategy/Simulation

Περνώντας από τις κατηγορίες των adventures και shooters, όπου τα παιχνίδια

στάθηκαν αρκετά καλά, ήταν φυσικό για την Activision να κατευθυνθεί προς την κατηγορία των στρατηγικών παιχνιδιών. Βρισκόμαστε μόλις στο τέλος των Dominion Wars και το Enterprise E βρίσκεται σε αποστολή ρουτίνας, σύμφωνα με την οποία πρέπει να παρέχει βοήθεια στα φυλάκια της Ομοσπονδίας. Ξάφνου εμφανίζονται, μέσω μιας χρονοδίνης, ένα φουτουριστικό αστρόπλοιο της Ομοσπονδίας και δύο Σφαίρες των Borg. Μαθαίνετε ότι οι Borg πρόκειται να εισβάλουν και να καταστρέψουν την Ομοσπονδία και ότι το φουτουριστικό αστρόπλοιο έρχεται από το μέλλον. Γρήγορα αναλαμβάνετε δράση. Για να μπορέσετε να τελειώσετε το παιχνίδι, θα χρειαστεί να περάσετε από όλες τις φυλές που εμπλέκονται σε αυτό (η επιτυχημένη συνταγή του StarCraft). Ετσι θα αναλάβετε την Ομοσπονδία, τους Romulans, τους Klingons, αλλά ακόμη και τους εισβολείς Borg. Ισως ένας από τους πιο πιστούς τίτλους, τόσο σεναριακά όσο και στον τομέα των γραφικών. Εξάλλου, με art director τον David Dalzell και σχεδιαστές τους Franz Boehm, Roberto DePalma, James Mayeda και Arlene Somers (όλοι με μακρόχρονη πείρα σε παρόμοιους τίτλους), ήταν βέβαιη η επιτυχία του παιχνιδιού, όπως και η συνέχειά του...







Star Trek Away Team (2001)

Είδος: Strategy

Ισως η λιγότερο επιτυχημένη μεταφορά του σύμπαντος του Star Trek σε PC game. Μετά την επιτυχία των Commandos, αρκετές εταιρείες επιθυμούσαν να αντιγράψουν τη συνταγή της επιτυχίας. Με το τέλος των Dominion Wars η Ομοσπονδία αποφασίζει να σχηματίσει μία μυστική ομάδα, που θα αποτελείται από ειδικούς όλων των κατηγοριών και η οποία θα αναλαμβάνει ρόλο ενάντια σε άτομα ή πλανήτες που υπονομεύουν την Ομοσπονδία. Μέσα σε 18 αποστολές καλείστε κάθε φορά να επιτύχετε τους στόχους που σας θέτουν. Σε αυτό βοηθούν οι Worf και Data, οι οποίοι αποφασίζουν σε κάποια χρονικά διαστήματα να λάβουν μέρος στις επιχειρήσεις. Ο τίτλος υποσχόταν πολλά, αλλά το 2D περιβάλλον και το καθαρά action στοιχείο του παιχνιδιού (βαράτε τους όπου τους πονεί και όπου τους σφάζει), κουράζει σύντομα. Εξάλλου, η A.I. του εχθρού φαίνεται μέτρια έως ανύπαρκτη. Παρόλα αυτά, είναι ένας τίτλος μεγάλης σημασίας, καθώς δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τη δική σας μυστική ομάδα καταστροφών.

Star Trek: Bridge Commander (2002)

Είδος: Strategy/Simulation

Βρισκόμαστε πάλι στο τέλος των Dominion Wars. Από αυτούς νικητές έχουν βγει οι Cardassians, οι οποίοι ανοικοδομούν και ανασυντάσσουν όσες δυνάμεις τούς απέμειναν. Εσείς αναλαμβάνετε τη θέση του κυβερνήτη του πλοίου ύστερα από ένα τραγικό ατύχημα, την έκρηξη ενός άστρου (!) που καταστρέφει ένα ολόκληρο σύστημα, καθώς και τον ταλαίπωρο πρώην κυβερνήτη του πλοίου σας. Σκοπός σας πλέον, αφού αναλάβετε τη διοίκηση, είναι να ερευνήσετε την περίεργη έκρηξη του άστρου, να έρθετε σε επαφή με τους Cardassians και τους Romulans και να δοκιμάσετε τα Klingon-ικά σας. Ενα αρκετά εθιστικό παιχνίδι, το οποίο σας δίνει την εντύπωση ότι όντως ελέγχετε ένα τεράστιο, πάνοπλο αστρόπλοιο της Ομοσπονδίας. Οι διαστημικές μάχες είναι αργές, αλλά ανήκουν στο σύμπαν του Star Trek, καθώς χρειάζεται να πάρετε σημαντικές αποφάσεις (ποια συστήματα του εχθρού να χτυπήσετε πρώτα, πού να κάνετε επιδιορθώσεις, πού να στοχεύσετε). Το gameplay μπορεί να φανεί περίεργο (micromanagement) και η A.I. υποτυπώδης, αλλά το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά θετικό.

Προσεχώς...

Η τρίτη συνέχεια του Star Fleet Command είναι προ των πυλών. Ενας tactical starship simulator, το Starfleet Command III, τοποθετείται στο χρονικό πλαίσιο του Next Generation. Το παιχνίδι θα προτείνει πιο εύκολο interface για τη διαχείριση των πόρων και θα αφήνει ελεύθερο τον παίκτη να ασχοληθεί με το πολεμικό μέρος. Τα πρώτα παιχνίδια που αλλάζουν τον τρόπο που χρησιμοποιείτε το κινητό σας είναι εδώ... Τα Star Trek: Prime Directive και Star TreK: First Duty αποτελούν τους προάγγελους της κινητής τηλεφωνίας και του ασύρματου Internet. Στο πρώτο θα γνωρίσετε μη χαρτογραφημένα διαστημικά σύνορα, γνωστά ως "the Caledonian Expanse", ενώ στο δεύτερο θα γνωρίσετε την Ομοσπονδία από κοντά. Και τα δύο παιχνίδια έχουν καθυστερήσει να βγουν, μια και είχαν αρχικά σχεδιαστεί να κυκλοφορήσουν το 2001.

Αλλο ένα παιχνίδι που θα ικανοποιήσει τους απανταχού λάτρεις του Elite Force είναι το Elite Force II. Τώρα ανήκετε πάλι στην Ελίτ Δύναμη, αλλά αυτή τη φορά βρίσκεστε υπό τας διαταγάς του U.S.S. Enterprise NCC 1701-E. Ετοιμαστείτε για καινούρια υπερσύγχρονα όπλα, μάχες όχι μόνο σε αστρόπλοια και εξωγήινους πλανήτες, αλλά και στο Διάστημα χωρίς βαρύτητα. Το 2ο μέρος του Elite Force χρησιμοποιεί την Quake III: Team Arena μηχανή γραφικών και υπόσχεται θαυμαστά γραφικά, καλή ανάπτυξη χαρακτήρων, έξυπνη εχθρική A.I. και πολλές αναμετρήσεις με τους κακούς Borg, Romulans, Klingons, καθώς και με μία ιδιόμορφη φυλή που ονομάζεται Nightmare Race. PC

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Championship Manager 4



100

Ξεχάστε γυναίκες, δουλειά και φίλους. Το Championship Manager 4 έφτασε, επιτέλους, στα χέρια μας! Οι καινοτομίες πολλές, προσπαθώντας να κάνουν τον πιο ρεαλιστικό εξομοιωτή προπονητικής ακόμη ρεαλιστικότερο!

Freelancer



112

Περιπλανηθείτε στο αχανές Διάστημα, ασχοληθείτε με το διαγαλαξιακό εμπόριο και αναλάβετε μισθοφορικές αποστολές σε ένα παιχνίδι επηρεασμένο από το θρυλικό Elite.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb



106

Ο ατρόμητος αρχαιολόγος επιστρέφει! Αυτή τη φορά θα χρειαστεί να φτάσει μέχρι την Κίνα ψάχνοντας το μυστικό του τάφου του Αυτοκράτορα...

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	106	84%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	126	87%
Adventure		
Mystery of the Mummy	122	92%
Strategy		
Praetorians	118	92%
Simulation		
Championship Manager 4	100	96%
Freelancer	112	92%
IL 2 Sturmovik: The Forgotten Battles	130	94%
NBA Live 2003	134	87%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 210 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 210 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 210 2445310
- Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000
- Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 210 6151200



118

Praetorians

Ένα από τα πιο αναμενόμενα strategy games. Αναβιώστε ιστορικές μάχες στη Ρώμη του Ιουλίου Καίσαρα.



122

Mystery of the Mummy

Ένα adventure με πρωταγωνιστή τον διασημότερο ντετέκτιβ όλων των εποχών, τον Sherlock Holmes.



126

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Ένα platform με ήρωα το γνωστό Rayman και άλλους χαριτωμένους χαρακτήρες.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: EIDOS/SPORTS INTERACTIVE/ DESPEC MULTIMEDIA

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

CM4 CHAMPIONSHIP MANAGER

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III 600MHz 'H ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ, WINDOWS 98, 2000, XP, 64MB RAM (128MB RAM ΓΙΑ ΤΑ WINDOWS XP), 4x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΧΟΥ, 430MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Αλέξη Ευθυμίου macdexter@yahoo.com

Προειδοποιήστε την κοπέλα σας, ειδοποιήστε τους φίλους σας, γενικά αναβάλλετε κάθε δραστηριότητά σας. Επιτέλους, το Championship Manager 4 έφτασε!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

We are the champions!



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ



Η ομάδα μας πλήρως παραταγμένη για να διαλέξουμε τους παίκτες για το επόμενο παιχνίδι της σεζόν.

Η αρχική οθόνη του Championship Manager 4, όπου μπορούμε να φορτώσουμε το τελευταίο μας save game ή να ξεκινήσουμε κάποιο καινούριο παιχνίδι.

Θετικά

- Μεγαλύτερη και βελτιωμένη βάση δεδομένων, με περισσότερους από 200.000 πραγματικούς αθλητές και στελέχη.
- Περισσότερα πρωταθλήματα στη διάθεσή σας από ποτέ, με διοργανώσεις από 39 έθνη.
- Εκτενής χρήση του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού, καθώς και των συντομεύσεων του πληκτρολογίου.

Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις συστήματος για να μπορέσετε να παίζετε αρκετά πρωταθλήματα ταυτόχρονα.
- Καθυστερήσεις στην προβολή του αγώνα ή όταν περιμένετε να δείτε τα αποτελέσματα άλλων αγώνων.
- Αρκετά bugs, τα περισσότερα από τα οποία διορθώνονται με την εγκατάσταση του enhancement patch.
- Οι παίκτες που έχετε βάλει στη shortlist χάνονται περιοδικά.

Για το ελληνικό πρωτάθλημα περιλαμβάνονται όλα τα τελευταία δεδομένα για τις ομάδες μέχρι τη στιγμή της κυκλοφορίας του παιχνιδιού.

Η Sports Interactive σε συνεργασία με την Eidos, ύστερα από αρκετές καθυστερήσεις, κυκλοφόρησε επιτέλους τη συνέχεια του επιτυχημένου Championship Manager. Θα καταφέρει άραγε να συνεχίσει την αναμενόμενη επιτυχία του προκάτοχού του; Εχει κάτι καινούριο να προσφέρει; Τελικά, άξιζε η δεκαοκτάμηνη αναμονή;

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟ CHAMPIONSHIP MANAGER 4

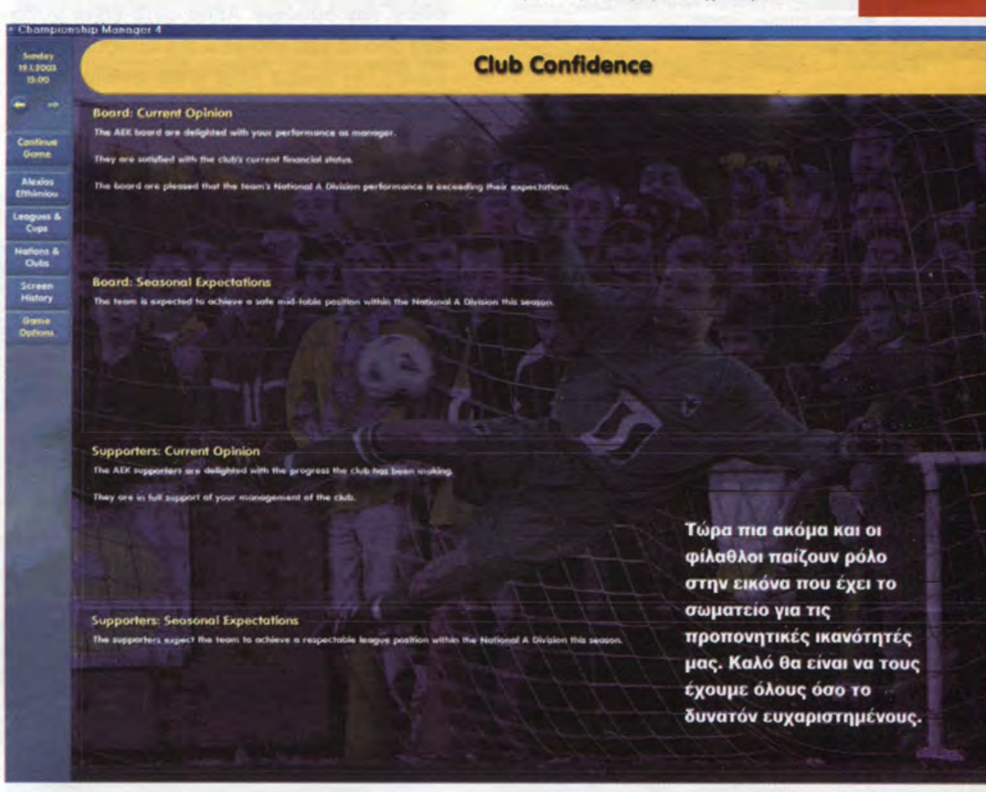
Κατ' αρχάς, θα ήθελα να ξεκαθαρίσω το γεγονός ότι η καινούρια έκδοση δεν είναι μία ανανέωση του προηγούμενου παιχνιδιού, απλώς περιλαμβάνει διόρθωση κάποιων στοιχείων και προσθήκη νέων χαρακτηριστικών. Οπως συνέβη στην έκδοση 2, με τα τόσα νέα δεδομένα που είχε εισαγάγει από τη γραφική απόδοση μέχρι το gameplay, που είναι και το ζητούμενο σε τέτοια παιχνίδια, έτσι και η τέταρτη συνέχεια απέχει από την τρίτη σε μεγάλο βαθμό. Η εταιρεία δεν αρκέστηκε στο να εξελίξει το ήδη πολύ καλό Championship Manager 3, αλλά από την αρχή δημιούργησε ένα παιχνίδι το οποίο υιοθέτησε μόνο τα άριστα στοιχεία του προκάτοχού του και πρόσθεσε πάμπολλα νέα, ώστε να κάνει το καλό σχεδόν άριστο. Για την ανάπτυξή του χρησιμοποιήθηκε η γλώσσα προγραμματισμού XML, η οποία έδωσε την ευκαιρία στη Sports Interactive να ορίσει καινούρια πρό-

Αν σας άρεσε...

...παίξτε και τα προηγούμενα της σειράς, καθώς και το Total Club Manager 2003 για να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι τις αλλαγές που έχουν γίνει.

Ξέρετε ότι...

...η Sports Interactive συνεργάστηκε με τον πρώην αθλητή της Liverpool και θρύλο της Ιρλανδίας, Ray Houghton, για να σχεδιάσει όσο πιο ρεαλιστικά γινόταν το καινούριο Championship Manager;



Τώρα πια ακόμα και οι φίλαθλοι παίζουν ρόλο στην εικόνα που έχει το σωματείο για τις προπονητικές ικανότητές μας. Καλό θα είναι να τους έχουμε όλους όσο το δυνατόν ευχαριστημένους.

CHAMPIONSHIP MANAGER







CHAMPIONSHIP MANAGER CHEATING

Ακολουθεί ένα cheat για να μπορείτε να αγοράζετε τους παίκτες δωρεάν.

1. Πηγαίνετε στην οθόνη του παίκτη και αφήστε τον assistant manager να φιλτράρει τα unrealistic signings.
2. Κάντε την προσφορά σας στον παίκτη που σας ενδιαφέρει. Φροντίστε να είναι αρκετά μεγάλη ώστε να τη δεχτεί ο σύλλογός του.
3. Οταν τη δεχτεί, πηγαίνετε στην contract screen και δείτε αν ενδιαφέρεται ο παίκτης. Αν όχι, καλύτερα να σταματήσετε εδώ.
4. Αν ενδιαφέρεται, τότε πατήστε στο όνομα του παίκτη και θα εμφανιστεί το προφίλ του.
5. Πατήστε το action και αποσύρετε την προσφορά σας. Αμέσως κάντε καινούρια, η οποία θα είναι μηδενική.
6. Πηγαίνετε πάλι πίσω στην contract screen και προσφέρετε στον παίκτη ένα καλό συμβόλαιο, για το οποίο δεν θα αρνηθεί.
7. Αμέσως μόλις το δεχτεί, θα τον πάρετε τσάμπα.

Fan sites

- www.eidos.com
- www.sigames.com
- http://community.sigames.com/
- www.cmgreece.com
- www.cmcore.co.uk



Εδώ βλέπουμε τις επιλογές που έχουμε για την τακτική της ομάδας μας και το καινούριο σύστημα προπόνησης.

τυπα για τους εξομοιωτές διαχείρισης ποδοσφαιρικών σωματείων, δημιουργώντας έτσι ένα παιχνίδι, το οποίο περιέχει 3.000.000 γραμμές κώδικα. Αυτό το γεγονός μας προδιαθέτει για την ποιότητα αλλά και την πολύ καλή μηχανή που κρύβεται κάτω από το ανανεωμένο και πλήρως παραμετροποιήσιμο με skins περιβάλλον του. Τα skins, που είναι γραμμένα σε XML, μπορούν να αλλάξουν το παιχνίδι ανάλογα με την αισθητική του καθενός. Η εταιρεία προσφέρει ήδη μαζί με το παιχνίδι δύο έτοιμα, καθώς και άλλα από το δικτυακό τόπο της, καθώς και από τον www.cmskins.com. Φυσικά, ο καθένας με λίγες γνώσεις της γλώσσας XML μπορεί να φτιάξει τα δικά του, οπότε σε λίγο καιρό το δίκτυο θα έχει κατακλυσθεί από skins που θα έχουν φτιαχτεί από τους οπαδούς όλων των ομάδων. Αλλά αυτό είναι μόνο ένα από τα νέα στοιχεία της καινούριας έκδοσης. Ας δούμε ποια είναι αναλυτικά τα καινούρια χαρακτηριστικά που εισαγάγει το Championship Manager:

- 2D μηχανή αγώνων με προβολή όλου του αγώνα ή των καλύτερων στιγμιότυπων της αγωνιστικής ημέρας.
- Λεπτομερής οθόνη τακτικής με προσδιορισμό κάθε πτυχής της στρατηγικής της ομάδας σας.
- Μεγαλύτερη και βελτιωμένη βάση δεδομένων, με περισσότερους από 200.000 πραγματικούς αθλητές και στελέχη.
- Περισσότερα πρωταθλήματα στη διάθεσή σας από ποτέ, με διοργανώσεις από 39 έθνη.
- Εκτενής χρήση του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού, καθώς και συντομεύσεων του πληκτρολόγιου.
- Νέα λεπτομερής αλληλεπίδραση με τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης, όπως φήμες και κουτσομπολιά.
- Ολες τις αλλαγές στο σύστημα μετεγγραφών του ποδοσφαίρου.
- Βελτιωμένες επιλογές μετεγγραφών, όπως κατάθεση διερευνητικών αιτήσεων για αθλητές, προσφορά αθλητών σας σε άλλους συλλόγους, καθώς και διαπραγμάτευση πιο λεπτομερών συμβολαίων γι' αυτούς.
- Καινούριοι μισθολογικοί και μετεγγραφικοί προϋπολογισμοί, που αντικατοπτρίζουν τους οικονομικούς περιορισμούς του σύγχρονου κόσμου του ποδοσφαίρου με τα τόσα οικονομικά προβλήματα που μαστίζουν τους συλλόγους.
- Οι οπαδοί της ομάδας σας παίζουν βασικό ρόλο στη λήψη αποφάσεων.
- Μπορείτε για πρώτη φορά να αναλάβετε ακόμα και τον έλεγχο της εφηβικής ομάδας.
- Οι ποδοσφαιριστές έχουν πια τη δική τους προσωπικότητα, η οποία καταγράφεται



Οι αλλαγές συνεχίζονται ακόμα και στους scouts μας, οι οποίοι είναι πια συγκεντρωμένοι σε υπομενού.

στα αναλυτικά χαρακτηριστικά τους και θα δοκιμάσουν αρκετές φορές την υπομονή σας καθώς και την προπονητική ικανότητά σας.

- Τα βοηθητικά στελέχη, όπως ο βοηθός προπονητή, οι προπονητές, οι φυσιοθεραπευτές και οι κατάσκοποί σας, παίζουν πια σημαντικό ρόλο στη λήψη των αποφάσεων και σας εφοδιάζουν με περισσότερες πληροφορίες από ποτέ.
- Αλλαγή στον τρόπο της προπόνησης με έλεγχο κάθε βήματος της προόδου των αθλητών σας.
- Σύστημα σημειώσεων για κάθε παίκτη με προσωπικά διαμορφωμένους σελιδοδείκτες για τους αθλητές σας.
- 100% δυνατότητα για multiplayer μέσω Internet.



Ετσι φαίνεται ο δισδιάστατος αγώνας. Προσέξτε ότι εκτός από τους παίκτες μας, μπορούμε να δούμε τον πάγκο της ομάδας μας με τον προπονητή, το διαιτητή και τους επόπτες γραμμών, καθώς και τους τραυματιοφορείς που περιμένουν.

ΞΕΔΙΠΛΩΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΡΕΤΕΣ ΤΟΥ...

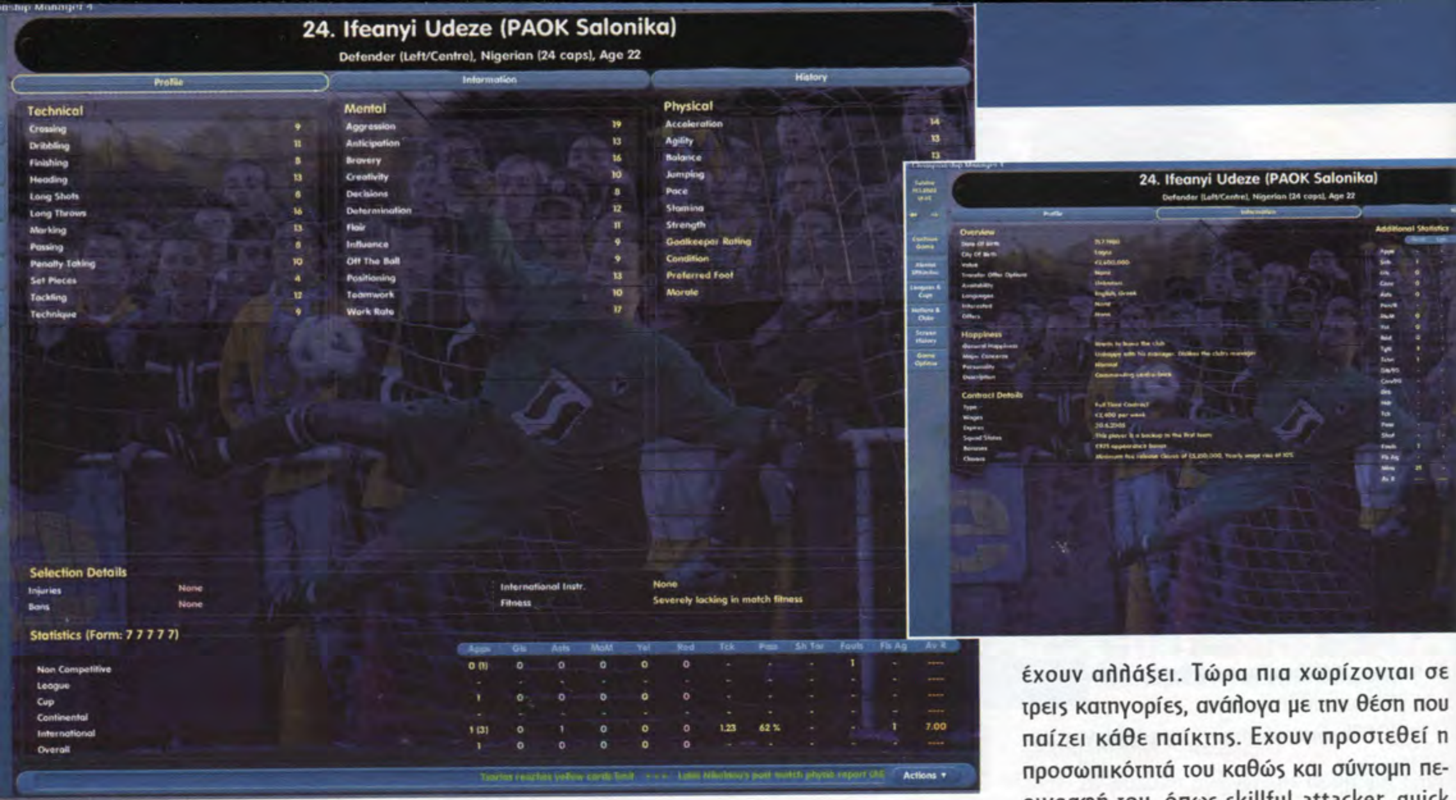
Από τα τόσα νέα χαρακτηριστικά που εισαγάγει το τέταρτο μέρος της σειράς, αυτό που πραγματικά αλλάζει τον τρόπο της διαχείρισης της ομάδας και φέρνει το παιχνίδι όλο και πιο κοντά στην πραγματικότητα είναι, φυσικά, η δισδιάστατη μηχανή παρακολούθησης του αγώνα. Ετσι, λοιπόν, έχετε την ευκαιρία να δείτε όλο τον αγώνα ή να διαλέξετε τα βασικά στιγμιότυπα. Με την πρώτη επιλογή έχετε πια ενεργό ρόλο - είναι σαν να βρίσκεστε στο γήπεδο την ώρα εκείνη. Παρακολουθείτε την ομάδα σας, αν δουλεύει το σύστημα που έχετε επιλέξει, αν ακολουθούν οι παίκτες σας τις πολύ αναλυτικές εντολές που μπορείτε να τους αναθέσετε, σε ποια σημεία η ομάδα σας χωλαίνει, μπορείτε να αλλάξετε σύστημα κατά τη διάρκεια του αγώνα και να δείτε έμμεσα τα αποτελέσματα των ενεργειών σας και γενικά μπορείτε να κάνετε όλα όσα κάνει στην πραγματικότητα ένας προπονητής. Τα πάντα είναι στο χέρι σας. Ισως από μόνη της αυτή η δυνατότητα αλλάζει ολόκληρη την αίσθηση του παιχνιδιού σε σχέση με τα προηγούμενα. Φυσικά, μη φανταστείτε ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει τα απίστευτα γραφικά, αλλά τελίτσες που πηγαινοέρχονται στο γήπεδο και τις παρακολουθείτε από πάνω. Κι όμως στην εποχή των απίστευτων αριθμών πολυγώνων και του anisotropic filtering αυτές οι κουκκίδες είναι που απογειώνουν το gameplay και καταφέρνουν να μεταφέρουν την εικονική πραγματικότητα όλο και πιο ζωντανή στη δισδιάστατη οθόνη του υπολογιστή μας. Η παρουσίαση των παικτών που κυνηγούν την μπάλα, ο ταχύς επιθετικός που ξεπερνάει τον αμυντικό στο σπριντ και ξεγελάει τον αντίπαλο τερματοφύλακα, ο πάγκος με τους αναπληρωματικούς, ο διαιτητής με τους επόπτες γραμμών και τον παρατηρητή του αγώνα, ακόμα και οι τραυματιοφορείς που σπεύδουν να μπουν στο γήπεδο και να μεταφέρουν τον τραυματισμένο παίκτη, όλα αυτά συνηγορούν στην αληθοφάνεια που προσπαθεί να προσδώσει ο τίτλος, την οποία, κατά την άποψή μου, αποδίδει χωρίς τυμπανοκρουσίες και ρεαλιστικά γραφικά. Σε αυτές τις τελείες έχει περαστεί με μοναδικό τρόπο η προσωπικότητα και οι δυνατότητες των ποδοσφαιριστών που εκπροσωπούν. Ετσι, όπως θα περιμέναμε, ο Τσάρτας σκοράρει στη στημένη φάση του φάουλ, ο Djordjevic διαπερνά όλη την άμυνα και σκοράρει, ακόμα και ο Karembeu διεκδικεί και κερδίζει την μπάλα με τη δύναμή του. Ολος ο κόσμος έχει περαστεί σε αυτές τις μινιατούρες με πολύ πειστικό τρόπο. Η κατα-



Μετά το τέλος του αγώνα σάς παρέχονται αρκετές πληροφορίες από τους συνεργάτες σας για διάφορα προβλήματα που παρουσιάστηκαν, όπως τραυματισμοί και αποβολές.



Ενα καινούριο στοιχείο είναι τα διάφορα στοιχήματα που παίζονται από τους bookmakers για την ομάδα σας.



Τα χαρακτηριστικά στοιχεία των παικτών έχουν αλλάξει και χωρίζονται πλέον σε τρεις στήλες. Επίσης, έχει προστεθεί η προσωπικότητα του παίκτη, συνοδευόμενη από μικρής έκτασης χαρακτηρισμό του.

σκευάστρια εταιρεία κέρδισε το στοίχημα σε αυτόν τον τομέα.

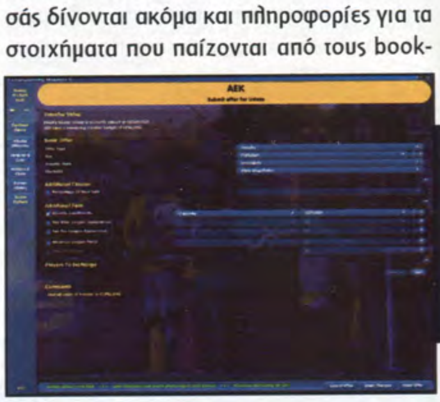
Από την άλλη, η εισαγωγή ενός τελείως καινούριου συστήματος προπονήσεων μας δίνει τη δυνατότητα, ανά πάσα στιγμή, να επέμβουμε στην πρόοδο κάθε αθλητή της ομάδας μας ατομικά. Η Sports Interactive για πρώτη φορά συνεργάστηκε με τον πρώην αθλητή της Liverpool και θρύλο της Ιρλανδίας, Ray Houghton, και αντλώντας την τεράστια εμπειρία τακτικής του, κατάφερε να προσφέρει ένα αρκετά ρεαλιστικό και πλήρως παραμετροποιήσιμο πρόγραμμα προπόνησης. Ετσι, πρέπει συνεχώς να παρακολουθείτε την κατάσταση των αθλητών σας, να σχεδιάζετε καινούρια προγράμματα, ειδικά προσαρμοσμένα σε κάθε παίκτη, ώστε να βελτιώσετε τις αδυναμίες του και να ενισχύσετε τα προτερήματά του. Οι προπονητές που μπορείτε να αφιερώσετε σε κάθε προπονητικό πρόγραμμα θα σας ενημερώνουν συνεχώς για την πρόοδο και θα σας λένε ποιοι προσπαθούν σκληρά και ποιοι λουφάρουν. Το να σχεδιάσετε, φυσικά, κάποιο καινούριο προπονητικό πρόγραμμα δεν είναι και η πιο εύκολη υπόθεση. Εχετε στη διάθεσή σας 25 διαφορετικές επιλογές από βάρη που αυξάνουν τη δύναμη, μέχρι εναλλαγή στις πάσες για βελτίωση της διορατικότητας. Αν και στην αρχή φαίνεται πολύ δύσκολο, ευτυχώς σας δίνονται μερικά έτοιμα προγράμματα για να χρησιμοποιήσετε. Μπορείτε όμως πάντα να αναθέσετε στο βοηθό προπονητή το δύσκολο αυτό έργο. Γενικά έχει αναβαθμιστεί ο ρόλος του και μπορεί να εκτελεί αρκετές εργασίες που θα του αναθέσετε ακόμα και να διαλέξει την ομάδα που πιστεύει ότι ταιριάζει καλύτερα για το συγκεκριμένο σύστημα τακτικής που έχετε επιλέξει. Σας βοηθάει στη διαδικασία των μεταγραφών και στην ανανέωση των συμβολαίων, οπότε καλό θα ήταν να έχετε προσλάβει έναν όσο το δυνατόν πιο καλό βοηθό προπονητή.

Αρκετές αλλαγές παρατηρούμε και στην αλληλεπίδρασή μας με το γραφικό περιβάλλον. Επιτέλους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σας, ώστε να εμφανιστούν νέες επιλογές. Σχεδόν παντού μπορείτε να κάνετε δεξί κλικ και να εμφανιστεί ένα μενού με επιλογές. Η μετακίνηση στα διάφορα παράθυρα έχει απλοποιηθεί ακόμα πιο πολύ και σχεδόν παντού υπάρχουν βοηθητικά μηνύματα, αν αφήσετε για λίγη ώρα τον κέρσορα ανενεργό. Ενα παράδειγμα της ευκολίας που παρέχει η χρήση του δεξιού πλήκτρου είναι όταν θέλετε να συγκρίνετε κάποιους παίκτες μεταξύ τους. Αρκεί να ανοίξετε το παράθυρο με τις πληροφορίες κάθε παίκτη που σας ενδιαφέρει και στη συνέχεια να κάνετε δεξί κλικ στο όνομά του. Εκεί, μαζί με τις άλλες επιλογές που σας δίνονται, υπάρχει και η Compare with, όπου εμφανίζονται όλα τα ονόματα των παικτών τα χαρακτηριστικά των οποίων είχατε προηγουμένως εξετάσει. Μια και ο λόγος για τα χαρακτηριστικά των παικτών, αυτά έχουν αλλάξει. Τώρα πια χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, ανάλογα με την θέση που παίζει κάθε παίκτης. Εχουν προστεθεί η προσωπικότητά του καθώς και σύντομη περιγραφή του, όπως skillful attacker, quick winger και άλλα πολλά. Τέλος, τα κρυφά χαρακτηριστικά του, που υπήρχαν και στις προηγούμενες εκδόσεις, έχουν αυξηθεί.

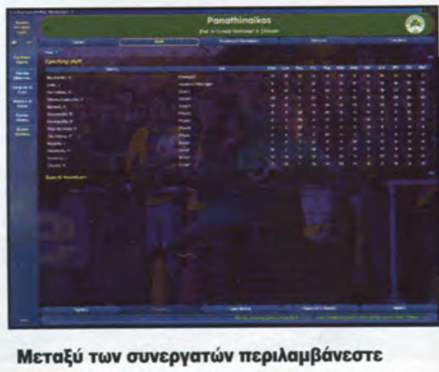
Στην τακτική σας δεν υπάρχει πλέον η δυνατότητα για with or without ball, αλλά στατιστικά στοιχεία για όλους τους αγώνες που έχουν παιχτεί με τη δυνατότητα παρακολούθησής τους σε 2D. Τα παράπονα για τα οικονομικά και τις ανανεώσεις των συμβολαίων τα κάνετε πια στους ατζέντηδες και όχι κατευθείαν στους παίκτες, ενώ σε κάθε αγώνα σάς δίνονται ακόμα και πληροφορίες για τα στοιχήματα που παίζονται από τους book-

PATCH

Στο site της κατασκευάστριας εταιρείας υπάρχει το τελευταίο patch που διορθώνει μικροπροβλήματα και καλό είναι να το εγκαταστήσετε προτού παίξετε το παιχνίδι. Αναβαθμίζει την έκδοση του παιχνιδιού στην 4.0.3.



Αλλαγές έχουμε και στο σύστημα των μεταγραφών, με πιο πολλές επιλογές από ποτέ.



Μεταξύ των συνεργατών περιλαμβάνεστε πλέον και εσείς με όλα τα στατιστικά σας όπως τα δίνετε όταν αρχίζετε ένα καινούριο παιχνίδι.







CHAMPIONSHIP MANAGER

makers για την ομάδα σας. Η λεπτομέρεια στο μεγαλείο της! Τέλος, ακόμα και τα ηχητικά εφέ έχουν βελτιωθεί σε μεγάλο βαθμό. Αν παρακολουθείτε τον κανονικό αγώνα, μπορείτε να ακούσετε το πλήθος να φωνάζει ανάλογα με τις φάσεις και να επευφημεί τις ενέργειες των παικτών.

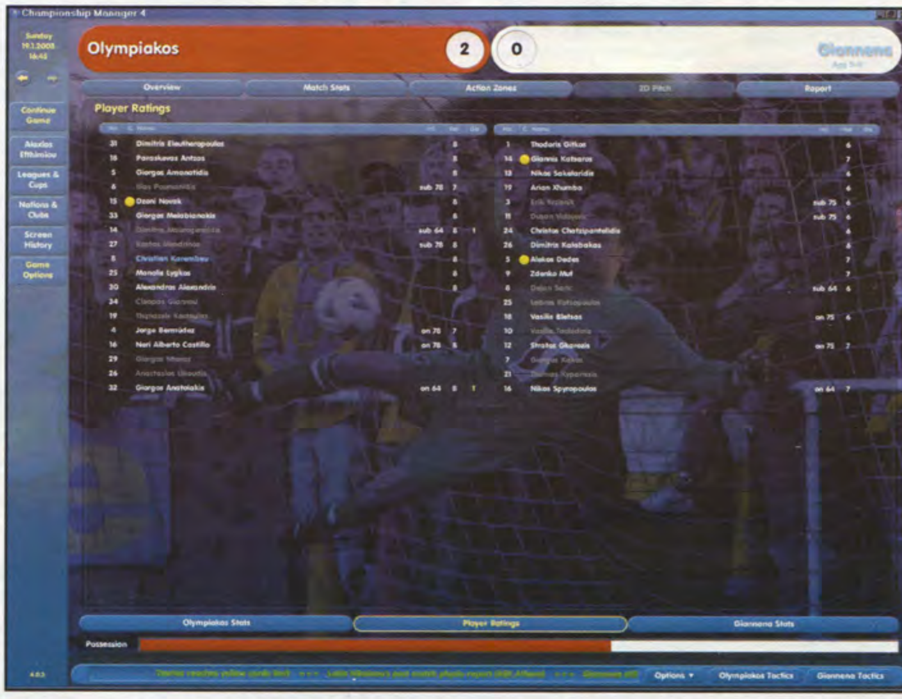
ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Οπως θα έχετε διαπιστώσει από την πληθώρα των παρεχόμενων λεπτομερειών, ο τίτλος φτάνει πολύ κοντά στην πραγματικότητα. Η τεχνητή νοημοσύνη που έχει χρησιμοποιηθεί αποδίδει πολύ ικανοποιητικά. Για να καταλάβετε τι εννοώ, αρκεί να σας πω ότι αν, για παράδειγμα, χρησιμοποιείτε συνεχώς το ίδιο σύστημα στην τακτική της ομάδας σας, σύντομα ο υπολογιστής θα εναρμονιστεί με αυτήν, θα βρει τα αδύναμα σημεία της και, τελικά, θα προσαρμοστεί έτσι ώστε να νικήσει τελικά στον αγώνα. Οπότε καλό θα είναι να αλλάζετε πού και πού την τακτική σας για να τον μπερδεύετε. Επίσης, ακόμα και σε ό,τι αφορά την προπόνηση των αθλητών σας, θα έρθει στιγμή που δεν θα προοδεύουν και θα χρειάζεται να αλλάξετε το πρόγραμμά τους.

Οσον αφορά τώρα στην αξιολόγηση των στοιχείων που μας δίνονται και στο κατά πόσο ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, αρκεί να σας πω ότι κάθε χώρα έχει τον δικό της υπεύθυνο, ο οποίος σας εφοδιάζει με τα σωστά στοιχεία για κάθε ομάδα, κάθε αθλητή και την πρόοδο όλων των πρωταθλημάτων. Ετσι και για το ελληνικό πρωτάθλημα περιλαμβάνονται όλα τα τελευταία δεδομένα για τις ομάδες μέχρι τη στιγμή της κυκλοφορίας του παιχνιδιού, όπως η δύσκολη οικονομική κατάσταση της ΑΕΚ. Γενικά τα παιδιά εδώ στην Ελλάδα, τα οποία έτυχε να γνωρίσω στην επίσημη παρουσίαση του παιχνιδιού, έχουν αφιερώσει πολύ χρόνο και κόπο στην όσο πιο πιστή μεταφορά του ελληνικού πρωταθλήματος και τους αξίζουν συγχαρητήρια για την προσπάθειά τους. Φυσικά, υπάρχουν μικρολαθάκια, αλλά πιστεύω ότι θα διορθωθούν στο μέλλον.

Ερχόμαστε στα λίγα αρνητικά του παιχνιδιού. Το παιχνίδι, παρά την καθυστέρηση της κυκλοφορίας του, δεν ήρθε χωρίς τα bugs του. Η εταιρεία αμέσως κυκλοφόρησε ένα διορθωτικό enhancement patch, το οποίο διορθώνει πάρα πολλά από αυτά. Καλό θα είναι να το εγκαταστήσετε προτού αρχίσετε να παίζετε, για να μην έχετε προβλήματα. Παρόλα αυτά, παρέμειναν μερικά ακόμη λαθάκια, όπως το γεγονός ότι οι επιλογές σας στην εμφάνιση των παικτών της ομάδας σας δεν αποθηκεύονται όταν αλλάξετε παράθυρο, με αποτέλεσμα να πρέπει κάθε φορά να κάνετε τις ίδιες ρυθμίσεις. Επίσης, ενώ υπάρχει η επιλογή Load σε κάποιο παιχνίδι που έχετε σώσει, αυτή δεν δουλεύει καθόλου και φαίνεται σαν να είναι απενεργοποιημένη.

Τέλος, σε ό,τι αφορά τις απαιτήσεις που έχει το παιχνίδι σε υπολογιστική ισχύ, σε σχέση με τα προηγούμενα της σειράς είναι κατά πολύ αυξημένες, κάτι που οφείλεται στην πολύ μεγάλη βάση δεδομένων που πρέπει να φορτωθεί κάθε φορά στη μνήμη. Σε σχέση πάντως με τα προηγούμενα, παρουσιάζει μια καθυστέρηση στην εναλλαγή των οθονών και γενικά στην ταχύτητα του παιχνιδιού.



Ολοι οι αγώνες που έχουν διεξαχθεί είναι άμεσα προσβάσιμοι για να τους παρακολουθήσετε ακόμα και σε 2D.

ΗΡΘΕ ΚΙ ΑΣ ΑΡΓΗΣΕ!

Η καταπληκτική δουλειά που έχει γίνει στο Championship Manager γίνεται εμφανής σε κάθε πτυχή του. Το ανανεωμένο user interface του, που βοηθάει τον αμύητο να ξεκινήσει σχετικά εύκολα, αλλά και τον σκληροπυρηνικό να εμβαθύνει ακόμα πιο πολύ, απευθύνεται σε όλους και είναι τόσο ρεαλιστικό και ταυτόχρονα τόσο εθιστικό, που πλησιάζει επικίνδυνα την πραγματικότητα. Αν είστε λοιπόν φανατικοί της σειράς και θέλετε να πάρετε τα ηνία της αγαπημένης σας ομάδας και να την οδηγήσετε στην κατάκτηση του Champions League, μην περιμένετε ούτε λεπτό. Τρέξτε και αγοράστε το αμέσως, αλλά προηγουμένως ειδοποιήστε τα αγαπημένα σας πρόσωπα για την εξαφάνισή σας. Ο βασιλιάς των ποδοσφαιρικών εξομοιωτών διαχείρισης ομάδας επέστρεψε!!!!

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	VALUE FOR MONEY	MANUAL
96	30	50	95	97	96	90

Το καλύτερο Championship Manager που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: LUCAS ARTS/COLLECTIVE

Game review

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ MINIMUM: PENTIUM III ΣΤΑ 733MHz, 128MB RAM, 1,75GB ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, DIRECTX 8.1B, 32MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ HARDWARE T&L, 4x ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ CD-ROM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ



Ακονίστε τα... μαστίγιά σας!

του Νότη "Olorin" Χαλκίδη olorin@compupress.gr

Ο ατρόμητος αρχαιολόγος επιστρέφει! Στη νέα περιπέτειά του θα χρειαστεί να περιπλανηθείτε σε μαγευτικές τοποθεσίες, από την Κεϋλάνη μέχρι το Χονγκ Κονγκ. Θα καταφέρετε να αποτρέψετε τους αδίστακτους Ναζί από το να αποκτήσουν ένα πανίσχυρο ιερό αντικείμενο; Φορέστε το καπέλο σας, πάρτε το μαστίγιό σας και το όπλο σας και ακολουθήστε μας στον τάφο του αυτοκράτορα!



"Να δω πότε θα φτιάξουν επιτέλους αυτό το καταραμένο το ασανσέρ!"

Θετικά

- Μα, η παρουσία του Indy, φυσικά!
- Όμορφα σχεδιασμένο manual
- Πολύ καλή μουσική
- Σχεδόν τέλειες ομιλίες (ειδικά η φωνή του Indy)
- Διασκεδαστικό σύστημα μαχών

Αρνητικά

- Θυμίζει πολύ, μα πάρα πολύ τη σειρά Tomb Raider (ακόμα και στον τίτλο του παιχνιδιού!)
- Μέτρια γραφικά
- Προβλήματα στο χειρισμό της κάμερας
- Υπερβολικά τα 1,75GB που απαιτεί για εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο σας
- Ενοχλητικό σύστημα save
- Καμία απολύτως καινοτομία...

Το gameplay του παιχνιδιού ακολουθεί το δρόμο που χάραξε η Lara Croft. Θα μπορούσε άνετα να αποτελεί ένα καλοδουλεμένο mod του Tomb Raider, αφού δεν πρόκειται να συναντήσουμε κάτι πέρα από τα συνηθισμένα.

O Dr Henry Jones Jr., όπως είναι το πραγματικό όνομα του Indiana Jones, αποτελεί έναν από τους πιο cool ήρωες από καταβολής κινηματογράφου. Εξίσου επιτυχημένη με την κινηματογραφική είναι η πορεία του ήρωα στο χώρο των video games, με το Emperor's Tomb να είναι το πέμπτο παιχνίδι με πρωταγωνιστή τον Indy, μετά τα Temple of Doom, Last Crusade, Fate of Atlantis και το πιο πρόσφατο Infernal Machine. Το Emperor's Tomb είναι ένα κλασικό action-adventure στο στυλ του Tomb Raider. Με το τελευταίο, μάλιστα, το συνδέουν πολλά κοινά στοιχεία - περισσότερα απ' όσα ίσως θα έπρεπε.

ΧΑΜΟΣ ΣΤΗΝ CHINATOWN!

Το σενάριο του Emperor's Tomb μας μεταφέρει στην Κίνα του 1935. Στη χώρα για ακόμη μία φορά κυριαρχεί το πολεμικό κλίμα και η αναρχία. Οι διαμάχες μεταξύ κομμουνιστών, εθνικιστών, της κινεζικής μαφίας και του ιαπωνικού στρατού με στόχο τον

Αν σας άρεσε...

...παίξτε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια με πρωταγωνιστή τον Indy (Temple of Doom, Last Crusade, Fate of Atlantis, Infernal Machine) και, φυσικά, το απλό, αλλά εθιστικότατο Indiana Jones Desktop Adventures. Μην παραλείψετε να δείτε ξανά και ξανά τις 3 ταινίες σε DVD, ώστε να κάνετε προπόνηση για την επερχόμενη συνέχεια.



Ξέρετε ότι...

...βρίσκεται στα σκαριά η τέταρτη ταινία του Indiana Jones; Οι συντελεστές παραμένουν λίγο-πολύ οι ίδιοι με τις προηγούμενες παραγωγές: Steven Spielberg (σκηνοθεσία), George Lucas (παραγωγή), Harrison Ford (Indy), Sean Connery (Dr Henry Jones) και πολλοί άλλοι που δεν έχουν ανακοινωθεί ακόμη επίσημα. Η ταινία υπολογίζεται να προβληθεί την 1η Ιουλίου 2005, ημερομηνία των γενεθλίων του Indiana Jones, ενώ το Emperor's Tomb θεωρείται ως ένα ορεκτικό του τι πρόκειται να δούμε.



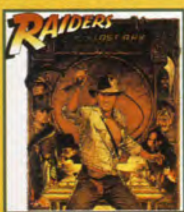
"Πρόσεχε μην πατήσεις το κόκκινο κουμπίιιιι... BOOM!!!"

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



Ο INDY ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Κι ενώ περιμένουμε εναγωνίως την τέταρτη κατά σειρά ταινία με τις περιπέτειες του αγαπημένου μας αρχαιολόγου (έστω κι αν ο Harrison Ford μπήκε αισίως στην έβδομη δεκαετία της ζωής του!), ας δούμε τις μέχρι τώρα εμφανίσεις του στη μεγάλη οθόνη:



INDIANA JONES AND THE RAIDERS OF THE LOST ARK (1981):
Η ταινία που έκανε διάσημο τον Harrison Ford και σύστησε στον κόσμο έναν από τους πιο cult ήρωες που έχουμε δει. Βρισκόμαστε στο έτος 1936. Με το φάντασμα ενός Β' Παγκοσμίου Πολέμου να πλανάται απειλητικό σε όλο τον πλανήτη, ο καθηγητής αρχαιολογίας Indiana Jones προσπαθεί να αποτρέψει τους Ναζί από το να πάρουν στα χέρια τους ένα αρχαίο ιερό κειμήλιο που λέγεται πως προσφέρει ανυπέρβλητη δύναμη στον κάτοχό του. Το αντικείμενο αυτό δεν είναι άλλο από την Κιβωτό της Διαθήκης, τις πραγματικές δυνάμεις της οποίας δεν γνωρίζει κανείς...

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (1984):
Η δεύτερη ταινία της σειράς μάς φέρνει ένα χρόνο πριν από την



πρώτη περιπέτεια, στο 1935. Το αντικείμενο του πόθου αυτή τη φορά είναι μια ιερή πέτρα με μαγικές ιδιότητες κι ο ήρωάς μας θα ταξιδέψει από την Κίνα μέχρι την Ινδία. Εδώ, ο Indy έχει ως συντροφιά στην περιήγησή του τη Willie Scott, μια τραγουδίστρια που συνάντησε σε ένα μαγαζί της Σαγκάης, και έναν πανέξυπνο πιτσιρικά, τον Short Round.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (1989):
Η τρίτη και τελευταία (μέχρι στιγμής) περιπέτεια του θαρραλέου αρχαιολόγου τοποθετείται χρονικά στο 1938, όταν ο Αδόλφος Χίτλερ έχει βάλει στο μάτι κάθε είδους μαγικά αντικείμενα. Την ίδια στιγμή, ο Dr Henry Jones εξαφανίζεται αναζητώντας το Άγιο Δισκοπότηρο. Ο γιος του, Indiana, λοιπόν, ξεκινά μια διπλή αναζήτηση με στόχο την ανεύρεση του ιερού κειμηλίου, αλλά και του πατέρα του.

έλεγχο της χώρας είναι συνεχείς και ανελέητες. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, η ναζιστική πολεμική μηχανή ετοιμάζεται πυρετωδώς για την εισβολή στην Ευρώπη, με το Χίτλερ να έχει στείλει τα τσιράκια του προς αναζήτηση μαγικών αντικειμένων που θα τον βοηθήσουν στο σκοπό του. Πώς συνδέονται αυτά τα δύο στοιχεία με τον ήρωά μας; Πολύ απλά, για άλλη μία φορά ο Indiana Jones θα χρειαστεί να προλάβει τους Κινέζους και τους Ναζί πριν πέσει στα χέρια τους η "Καρδιά του Δράκου", ένα πανάρχαιο μαύρο μαργαριτάρι με μαγικές ιδιότητες που είναι κρυμμένο για αιώνες στον τάφο του Ch'in Shih-Huang-Ti, του πρώτου αυτοκράτορα της Κίνας. Για να φθάσετε στον τάφο του αυτοκράτορα θα χρειαστεί πρώτα να ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως η Κεϋλάνη (νυν Σρι Λάνκα), η Πράγα, η Κωνσταντινούπολη και το Χονγκ Κονγκ. Στην πορεία θα συναντήσετε παλιούς και νέους εχθρούς, αλλά και μια μυστηριώδη και σαγηνευτική σύντροφο.

Όλα αυτά και πολλά άλλα αναφέρονται με έξυπνο τρόπο στο πολύ προσεγμένο manual που συνοδεύει το παιχνίδι. Εξωτερικά θυμίζει το θρυλικό ημερολόγιο του Indiana Jones, ενώ στις σελίδες του κάθε τμήμα των οδηγιών είναι γραμμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να μοιάζει με σημειώσεις του Indy, τηλεγραφήματα από το πανεπιστήμιο όπου διδάσκει, αποκόμματα από εφημερίδες ή διαφημιστικά φυλλάδια για επισκευές μαστιγίων! Χαρακτηριστικά, σας αναφέρουμε πως το κομμάτι που σας εξηγεί τις κινήσεις σας σε κατάσταση μάχης παρουσιάζεται ως ένα συμβουλευτικό σημείωμα στον Indy από τον πατέρα του, ο οποίος σπεύδει πρώτα να δηλώσει ότι διαφωνεί καθέτως με τις μεθόδους του γιόκα του! Το μόνο στοιχείο που με ενόχλησε κάπως είναι οι συνεχείς, άμεσες και έμμεσες, αναφορές στον Steven Spielberg και τον George Lucas, σχεδόν σε κάθε σελίδα του manual.

INDIANA... CROFT!

Το gameplay του παιχνιδιού ακολουθεί το δρόμο που χάραξε η Lara Croft, με ό,τι θετικό ή αρνητικό συνεπάγεται αυτό. Θα μπορούσε άνετα να αποτελεί ένα καλοδουλεμένο mod του Tomb Raider, αφού δεν

Fan sites

- www.emperorstomb.com
- www.indianajones.com
- www.indyfan.com
- www.theindyexperience.com



Αν καταλάβετε εσείς από αυτό το ρολόι τι ώρα είναι, εμένα γράψτε μου!



Εμ, αυτά παθαίνει όποιος ξεχνάει τη βρύση του μπάνιου ανοιχτή...





Rocky Balboa εναντίον Mike Tyson!

πρόκειται να συναντήσουμε κάτι πέρα από τα συνηθισμένα. Τρέξιμο, άλματα, μερικές μάχες και λίγοι απλοϊκοί γρίφοι. Πολλοί, βέβαια, θα αντιτείνουν ότι και η δημιουργία της Lara έχει ως πηγή έμπνευσης τις ταινίες του Indiana Jones και κατά κάποιον τρόπο ξεκίνησε ως η θηλυκή εκδοχή του, αλλά αν κάτσουμε να συζητήσουμε το θέμα εκτενέστερα, θα καταλήξουμε στον ατέρμονα βρόχο περί αυγού και κότας...

Η δράση στο μεγαλύτερο κομμάτι του παιχνιδιού είναι γραμμική. Στις ελάχιστες περιπτώσεις που θα χρειαστεί να επιλέξετε κάποια διαδρομή από δύο ή παραπάνω εναλλακτικές λύσεις, η τελική προτίμησή σας δεν θα έχει ουσιαστική επίπτωση στην πορεία σας. Ο χειρισμός του ήρωα παρουσιάζει αρκετά προβλήματα προσανατολισμού. Κινείστε με τα γνωστά πλήκτρα W, A, S, D, ενώ με το mouse κατευθύνετε την κάμερα. Τονίζω ότι με το ποντίκι ελέγχετε μόνο την οπτική γωνία υπό την οποία βλέπετε τον κόσμο του παιχνιδιού και όχι την κατεύθυνση του Indy. Αυτό το μικρό φαινομενικά πρόβλημα θα το πληρώσετε πολλές φορές με την ίδια σας τη ζωή, κυρίως σε μάχες και δύσκολα άλματα. Η κατάσταση βελτιώνεται κάπως με την παρουσία ενός gamepad, αν και τα προβλήματα δεν εξαλείφονται τελείως. Το ρεπερτόριο των κινήσεών σας δεν περιορίζεται στα απολύτως απαραίτητα (περπάτημα, τρέξιμο, άλμα, σκαρφάλωμα, κολύμπι κ.λπ.), αλλά επεκτείνεται με ειδικές κινήσεις, όπως κρέμασμα από σκοινιά και side-stepping σε στενά περβάζια.

Το στοιχείο, πάντως, που βρήκα αρκετά ενδιαφέρον ήταν το σύστημα μάχης. Χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα του mouse σε διάφορους συνδυασμούς, είστε σε θέση να εκτελέσετε πολλές κινήσεις, όπως γροθιές, κλοτσιές και άλλα. Φυσικά, όπως κάθε action game που θέλει να σέβεται τον εαυτό του, το παιχνίδι σάς παρέχει πολυάριθμα όπλα. Το οπλοστάσιό σας, λοιπόν, ξεκινά από το αναπόσπαστο πιστόλι σας και φθάνει μέχρι ημιαυτόματα όπλα που... εχμ... δανείζεστε από τους αντιπάλους σας και φτυάρια, καρέκλες και πόδια τραπεζιών (είναι κι εφευρετικός ο Indy)! Κάθε όπλο διαθέτει primary και secondary attack, ενώ με τους κατάλληλους συνδυασμούς των δύο πλήκτρων μπορείτε να εφαρμόσετε αποτελεσματικά combos.



"Εϊ, από πού ξεφύτρωσε αυτός ο τοίχος;"

Μεγάλη ποικιλομορφία θα συναντήσετε και στους εχθρούς που θα αντιμετωπίσετε, ανάλογα με την πίστα όπου βρίσκεστε. Θα παρατηρήσετε πως οι Γερμανοί στρατιώτες χρησιμοποιούν παρόμοιο στυλ μάχης με τον Indy (δηλαδή, το παλιό καλό street fighting), ενώ οι... ανατολίτικης καταγωγής αντίπαλοί σας θα σας επιτεθούν με το παραδοσιακό kung-fu-master style.



Εδώ βλέπετε τον Σαρκ-Σατ να επιβραβεύει ένα συντάκτη για το review που έγραψε.



Η bonus πίστα στο... τελεφερίκ της Πάρνηθας, όπου ο Indy πάει για σκι.

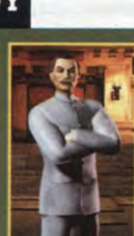
ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



INDIANA JONES: Γιος του αξιοσέβαστου Dr Henry Jones. Από μικρό τον διέκρινε ένα ιδιαίτερο πάθος για παλαιότερους πολιτισμούς και ειδικότερα για πανάρχαια ιερά αντικείμενα, κάτι που τον οδήγησε να γίνει κι αυτός καθηγητής αρχαιολογίας ακολουθώντας τα χνάρια του πατέρα του. Πιο γνωστός όμως είναι για τις συνεχείς περιπέτειές του σε διάφορα μέρη του πλανήτη, αναζητώντας πολύτιμα κειμήλια.



MEI YING: Η βοηθός του Marshal Kai. Πίσω από την εκθαμβωτική ομορφιά της κρύβεται μια μυστηριώδης, αλλά και πολυμήχανη γυναίκα. Αν και αρχικά θα αμφισβητήσετε τις προθέσεις της, οι ξεχωριστές ικανότητές της την καθιστούν έναν έμπιστο και χρήσιμο βοηθό στην περιπέτειά σας.

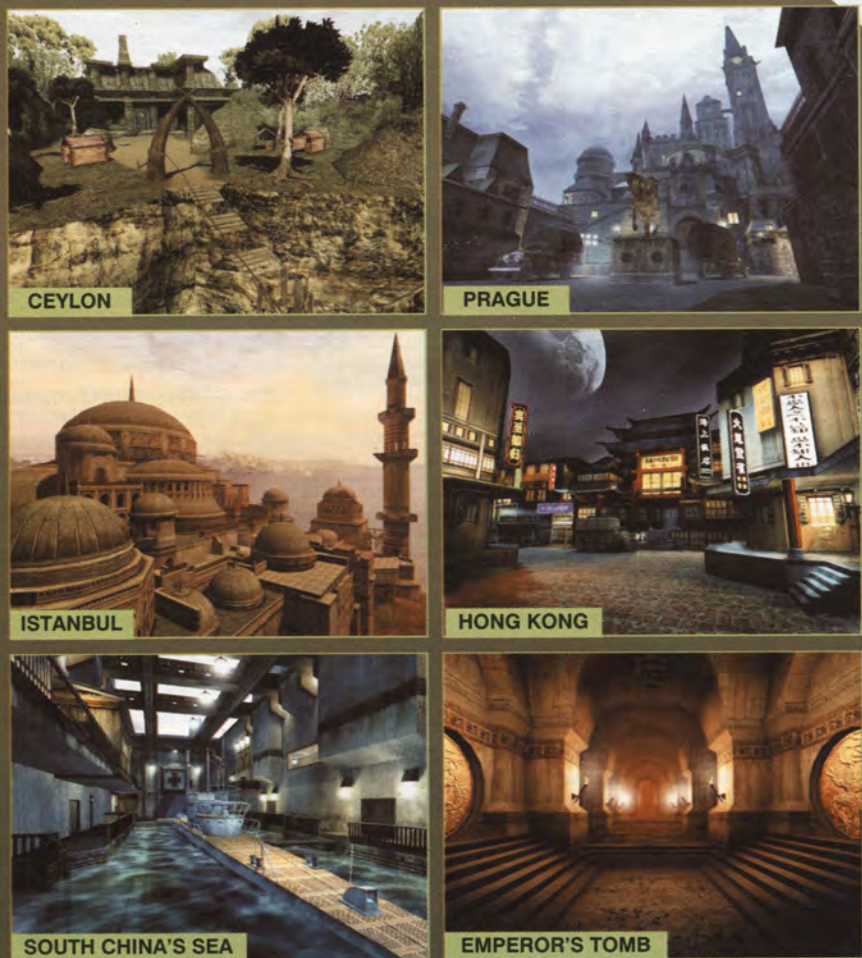


MARSHAL KAI: Αντιπρόσωπος του υπουργού Πολιτισμού της Κίνας, ο Kai ταξιδεύει ανά τον κόσμο αναζητώντας "κλεμμένους" αρχαίους κινέζικους θησαυρούς. Δείχνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την τελευταία ανακάλυψη του Indy, αφού αποτελεί το κλειδί ενός πανάρχαιου μυστικού που ο ίδιος έχει ορκιστεί να προστατέψει.



ALBRECHT VON BECK: Γερμανός μισθοφόρος και τυχοδιώκτης. Ο Von Beck ηγείται ενός τμήματος της Gestapo που έχει ως σκοπό την ανεύρεση μυστικιστικών αντικειμένων με παράξενες δυνάμεις. Το γεγονός αυτό τον έχει ρίξει στο δρόμο του Indy περισσότερες φορές απ' όσες θα ήθελαν κι οι δυο τους.

ΟΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Γενικά, η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας κρίνεται απόλυτα ικανοποιητική. Συνήθως, θα αξιολογούν την κατάσταση στην οποία βρίσκεστε και θα πράττουν ανάλογα. Ετσι, θα τους δείτε να κρατούν κάποια απόσταση από εσάς αν μάχεστε με γυμνές γροθιές κι αυτοί διαθέτουν περίστροφα, καθώς και να αρπάζουν αντικείμενα που... εγκατέλειψαν τους προηγούμενους κατόχους τους, με απώτερο σκοπό, φυσικά, να τα χρησιμοποιήσουν εναντίον σας. Η μόνη ένστασή μας σχετικά με τους αντιπάλους του Indy είναι η συνεχής επανάληψή τους στο ίδιο επίπεδο, κάτι που σας δίνει την αίσθηση ότι η κλωνοποίηση στον άνθρωπο είχε ξεκινήσει τελικά από τα μέσα της δεκαετίας του '30!

Τα puzzles του Emperor' s Tomb είναι ταυτόχρονα απλά, ώστε να μην κολλάτε κάθε πέντε λεπτά ψάχνοντας κάποιο walkthrough στο Internet, αλλά και αρκετά δύσκολα, ώστε να αποτελούν πρόκληση για τον παίκτη. Οι γρίφοι αυτοί αποτελούνται είτε από τα γνωστά άλματα, αποφυγή εμποδίων κ.λπ. είτε από προβλήματα λογικής.


"Ταξί, ταξί! Τάφο του Αυτοκράτορα πάω!"

ΟΙ ΕΥΕΡΓΕΤΙΚΕΣ ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ...

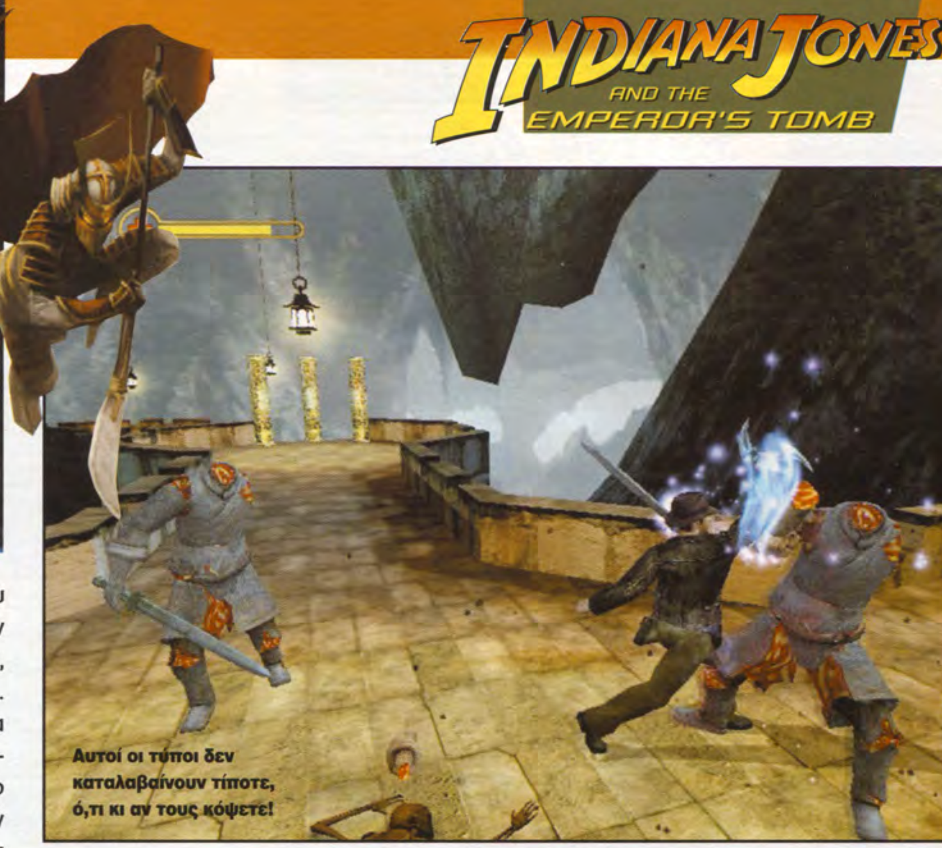
Ξεχάστε ό,τι έχετε συνηθίσει σε άλλα παιχνίδια του είδους. Στο Emperor's Tomb για να αναπληρώσετε την ενέργειά σας δεν θα χρειαστείτε ούτε πολύπλοκα φίλτρα με θεραπευτικές ιδιότητες ούτε κιβώτια με φάρμακα. Μια γουλιά νεράκι θα διώξει όχι μόνο τη δίψα σας, αλλά και όλους τους πόνους και τις κακουχίες από τις δυσκολίες που θα συναντήσετε! Κατά καιρούς, μάλιστα, θα βρίσκετε βρύσες και σιντριβάνια όπου θα μπορείτε να κάνετε... refilling στο παγουράκι σας.

Στο inventory σας, εκτός από το παγουράκι που αναφέραμε, θα βρείτε το χρησιμότατο μαστίγιό σας, τα διάφορα όπλα που διαθέτετε (τα σημαντικότερα είναι το πιστόλι και το μαχαίρι που σας ανοίγει το δρόμο από τις φυλλωσιές), έναν χάρτη της πίστας όπου βρίσκεστε και τυχόν artifacts που έχετε ανακαλύψει. Τα artifacts, αν και δεν έχουν ουσιαστικό κέρδος, αποτελούν επιβράβευση για την ανακάλυψη μυστικών δωματίων και περασμάτων στους κόσμους του παιχνιδιού. Ο χάρτης αποτελεί στην πραγματικότητα διακοσμητικό στοιχείο, αφού δεν προσφέρει καμία πληροφορία σχετικά με την πίστα. Last, but not least, το πιστό μαστίγιό σας (γιατί κάθε φορά που λέω αυτή τη λέξη με πιάνει ένας πόνος στην πλάτη... τσαφ! Ωχ! Συγγνώμη, κύριε αρχισυντάκτα!). Πέρα από τη χρήση του ως κοινό όπλο (καταπληκτική, πάντως, είναι η κίνη-


Και Tarzan εκτός από Lara ο φίλος μας ο Indy...


"Κάτσε κάτω από τον αρχαιολόγο!!!"





Αυτοί οι τύποι δεν καταλαβαίνουν τίποτε, ό,τι κι αν τους κόψετε!

ση που το δένετε γύρω από το λαιμό του εχθρού και τον τραβάτε. Θυμίζει αρκετά τον Scorpion από το θρυλικό Mortal Kombat), μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και ως... μέσο μεταφοράς για να περάσετε μεγάλα χάσματα, αλά Tarzan! Ενα αρνητικό χαρακτηριστικό, ωστόσο, του inventory είναι το γεγονός ότι όταν το ανοίξετε, η δράση δεν παγώνει, με αποτέλεσμα μέχρι να επιλέξετε το κατάλληλο όπλο, να σας έχουν ήδη στείλει άνευ επιστροφής στον άλλο κόσμο...

Η ΔΙΑΚΡΙΤΙΚΗ ΔΙΚΤΑΤΟΡΙΑ ΤΩΝ SAVES

Συγγνώμη, αλλά δεν μπορώ να χαρακτηρίσω αλλιώς την απουσία μιας φυσιολογικής save engine! Το γεγονός αυτό στερεί από τον gamer το αναφαίρετο δικαίωμα της ελεύθερης απόφασης για την ακριβή στιγμή κατά την οποία θα σώσει την πορεία του στο παιχνίδι (μήπως, τελικά, έπρεπε να πάω Νομική κι όχι Πληροφορική;)! Οπως αντιλαμβάνεστε, το παιχνίδι αποφασίζει μόνο του πού και πότε θα κάνετε save, κάτι που γίνεται αυτόματα στο τέλος κάθε πίστας. Φυσικά, οι επιμέρους πίστες είναι σχετικά μικρές (κάθε επίπεδο περιλαμβάνει περίπου 5-10), μου έτυχε όμως να χάσω δέκα φορές στο ίδιο άλμα που βρισκόταν ένα βήμα από την έξοδο και να είμαι υποχρεωμένος κάθε φορά να ξαναπαίξω την πίστα από την αρχή. Εδώ να αναφέρουμε πως ο κυριότερος λόγος γι' αυτό το πρόβλημα, καθώς και για ορισμένες άλλες ατέλειες είναι ότι το παιχνίδι αποτελεί απευθείας μεταφορά από τον αντίστοιχο τίτλο για κονσόλα και συγκεκριμένα από το Xbox. Αυτό φαίνεται καθαρά και στο γενικότερο χειρισμό, καθώς και κατά την πλοήγηση στα μενού του παιχνιδιού.

ΜΗΝ ΤΟ ΔΕΙΤΕ... ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΟ!

Από οπτικής άποψης, το Emperor's Tomb δεν κατορθώνει να μας εντυπωσιάσει. Τα γραφικά των εξωτερικών χώρων δείχνουν χοντροκομμένα και θυμίζουν περισσότερο παιχνίδι 3-4 ετών παρά σύγχρονη παραγωγή μεγάλης εταιρείας όπως η Lucas Arts. Κάπως καλύτερα είναι τα πράγματα σε ό,τι αφορά το σχεδιασμό των χαρακτήρων και το animation τους, χωρίς όμως να ανταποκρίνονται πλήρως στις προσδοκίες των φίλων του ήρωα. Ακόμη ένα πρόβλημα που θα συναντήσετε είναι το γεγονός ότι ο Indy μεταμορφώνεται σε φάντασμα προτού καλά-καλά πεθάνει! Δεν είναι λίγες οι φορές που θα δείτε μέρος του σώματός του (ή και ολόκληρο τον ήρωα) να διαπερνά τοίχους και άλλα αντικείμενα, κάνοντάς μας να αμφιβάλλουμε για τις ικανότητες της απαρχαιωμένης μηχανής γραφικών που χρησιμοποιήθηκε.

Σε αντίθεση με τα γραφικά, ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Η υποβλητική μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κατορθώνει να δημιουργήσει την κατάλληλη ατμόσφαιρα που απαιτεί το υπόβαθρο του παιχνιδιού. Αρκεί να σας πούμε ότι ολόκληρο το soundtrack του τίτλου ηχογραφήθηκε ζωντανά στις 29 Ιουλίου 2002 από μία 65μελή ορχήστρα υπό τις οδηγίες του John Williams, ο οποίος έχει υπογράψει, εκτός των άλλων, τη μουσική των ταινιών της σειράς! Μπορείτε, μάλιστα, να βρείτε όλα τα μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού σε μορφή MP3 στο φάκελο "GameData\indy\sound\Music". Ακόμη καλύτεροι είναι οι διάλογοι που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ιδίως η απόδοση της φωνής του Indy, είναι εξαιρετική.

ΚΑΠΕΛΟ, ΜΑΣΤΙΓΙΟ ΚΑΙ ΦΥΓΑΜΕ...

Το Emperor's Tomb αποτελεί ένα ευχάριστο action-adventure που δεν κατορθώνει, ωστόσο, να ξεφύγει από τα συνηθισμένα. Αν είστε φανατικός του είδους ή του ήρωα, σας το συνιστούμε ανεπιφύλακτα. Αν όμως ψάχνετε για κάποιον τίτλο που θα αφήσει εποχή στο χώρο και θα αποτελέσει παράδειγμα προς μίμηση, σας προτείνουμε να στραφείτε προς άλλη κατεύθυνση. Το παιχνίδι δεν έχει να παρουσιάσει κάποιο καινούριο στοιχείο και όσο κι αν ακούγεται υπερβολικό, χωρίς το καπέλο και το μαστίγιο, έχουμε μια Lara με μακριά παντελόνια... PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
84	82	94	86	85

Συμπαθητικό action παιχνίδι με ορισμένα στοιχεία adventure. Οι fans του Indy και του Tomb Raider θα το λατρέψουν. Οι υπόλοιποι, ρίξτε του μια ματιά και δεν θα χάσετε...



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 600, 128MB ΜΝΗΜΗ, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ DIRECTX9

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Το Σύμπαν δεν είναι αρκετό



του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

Ενα από τα χαρακτηριστικά των διαστημικών simulation games μέχρι τώρα ήταν η γραμμικότητά τους. Οι παίκτες έπρεπε να ταξιδεύουν από το ένα προκαθορισμένο σημείο προορισμού στο άλλο φέρνοντας σε πέρας την αποστολή και μετά να επιστρέφουν στη βάση τους. Ετσι απλά. Παρά τις συναρπαστικές μάχες, την καταπληκτική A.I., τα εξαιρετικά όπλα, διαστημόπλοια και γραφικά, η ελευθερία των παικτών ήταν πολύ περιορισμένη για να ενισχύσει την αντοχή των παιχνιδιών αυτών στο χρόνο.



Οι ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές (πάντα δομημένες με τη μηχανή γραφικών), εμπλουτίζουν το σενάριο.

Θετικά

- Απέραντο Διάστημα
- Εκατοντάδες τρόποι να αποφασίσετε εσείς την εξέλιξη του παιχνιδιού σας
- Δυνατότητα ανάληψης αποστολών κατά βούληση
- Πολύ καλός χειρισμός
- "Δυνατό" σενάριο

Αρνητικά

- Δεν υποστηρίζεται joystick
- Λείπουν κάποιες κάμερες
- Μέτριοι διάλογοι

Στο Freelancer θα έχετε αμέτρητες επιλογές ως προς τον τρόπο που θα προχωρήσετε. Οι ασχολίες για έναν ικανό ελεύθερο επαγγελματία στο αχανές Διάστημα είναι μάλλον πολλές.

Το Freelancer έρχεται με ενδιαφέρουσα πλοκή. Εχετε το ρόλο ενός "ελεύθερου επαγγελματία" (freelancer) πιλότου, που θα κάνει ό,τι περνά από το χέρι του για να αποκτήσει περισσότερα χρήματα. Πρακτικά το παιχνίδι σάς καλεί να αναλάβετε αυτό το ρόλο και να ακολουθήσετε την πορεία που εσείς επιθυμείτε, φτιάχνοντας την καριέρα σας με όποιον τρόπο νομίζετε ότι σας ταιριάζει.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο μακρινό μέλλον και το υπόβαθρο της ιστορίας του δεν είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο. Ωστόσο, δεν αναλώνεται στην αποκλειστική αντιπαράθεση μεταξύ 2-3 πλευρών. Το Διάστημα παρουσιάζεται ως το νέο πεδίο ύπαρξης της ανθρωπότητας. Αυτό αποτελεί το έδαφος όπου οι άνθρωποι ζουν, εμπορεύονται, εργάζονται, ταξιδεύουν. Θα βρεθείτε σε διαστημικές μεγαλουπόλεις, διαστημικά λιμάνια, καταγώγια και φτωχογειτονιές (φτωχοπλανήτες θα έλεγα) και θα γνωρίσετε τις διάφορες κοινωνικές τάξεις. Θα μάθετε πώς δρουν οι επιχειρήσεις και οι βιομηχανίες,

Αν σας άρεσε...

...παίξτε οπωσδήποτε το Elite σε κάποια εξομοιωμένη πλατφόρμα, αλλά και το εκπληκτικό Privateer. Για να χαλαρώσετε διαβάστε τις "απόλυτες" διαστημικές νουβέλες της σειράς "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy" και θα με θυμηθείτε!



Μπακατέλα ή διαστημόπλοιο; Εσείς αποφασίζετε!

Ξέρετε ότι...

...πρόγονος του παιχνιδιού δεν μπορεί να είναι άλλος από το φοβερό Elite, το παιχνίδι που πριν από 20 χρόνια άλλαξε για πάντα τον τρόπο που τόσο οι developers όσο και οι gamers αντιμετώπιζαν τους υπολογιστές; Σε εκείνο το παιχνίδι με τα απλοϊκά vector γραφικά περιπλανιόσαστε στο αχανές σύμπαν κάνοντας εμπόριο και πολεμώντας πειρατές, εξωγήινους επιδρομείς και αδίστακτους γήινους! Το Freelancer δεν είναι το πρώτο παιχνίδι που είναι βασισμένο στο Elite, όμως είναι το αμέσως επόμενο από το Privateer, που δίνει στον παίκτη ελευθερία σχετικά με το πώς θα κινηθεί σε αυτό.



Λοιπόν, αυτό το σκάφος δεν σας θυμίζει λίγο Smart;

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ;

Οταν πρωτοδιάβασα ότι το Freelancer θα ήταν ο μακρινός απόγονος του Elite, περίμενα μεγαλύτερη αλληλεπίδραση με εξωγήινους. Για την ώρα, όμως, μόνο μυστηριώδη εξωγήινα artifacts που συνδέονται με το σενάριο του παιχνιδιού έχουν κάνει την εμφάνισή τους. Οχι πως επηρεάζει την εξέλιξη του παιχνιδιού ή αλλάζει την όλη εικόνα, αλλά η ιδέα πως θα μπορούσα να έχω συναλλαγές με εξωγήινους, να πιλοτάρω εξωγήινα σκάφη και να εμπορεύομαι σε τομείς έξω από κάθε ανθρώπινο έλεγχο, μου άρεσε πολύ. Ελπίζω στο Freelancer 2...



Ακόμα μία εικόνα από τις cutscenes του παιχνιδιού. Πότε θα τη συναντήσετε και τι απεικονίζει; Αφού ξέρετε, εγώ δεν δίνω spoilers!

πώς δουλεύουν οι λαθρέμποροι, οι απατεώνες, οι εγκληματίες, οι μισθοφόροι, ενώ θα βρεθείτε πολλές φορές στο πλευρό ή και στο στόχαστρο του νόμου. Πρόκειται για μία πολύ πειστική εκδοχή της πιθανής φυσικής εξέλιξης και εξάπλωσης της κοινωνίας μας, ίσως λίγες εκατοντάδες χρόνια από σήμερα.

Σε αυτό τον κόσμο, λοιπόν, θα πρέπει να προσδιορίσετε τη θέση σας, κάτι που αφήνεται εξ ολοκλήρου σε εσάς. Βεβαίως, το παιχνίδι διαθέτει σενάριο και μάλιστα αρκετά ελκυστικό, ώστε να προσελκύσει την προσοχή του παίκτη (στην αρχή συνέβη και σε εμένα). Αρχικά λοιπόν το ενδιαφέρον σας μπορεί να μονοπωλείται από το σενάριο, ωστόσο όσο προχωρείτε, μαθαίνετε περισσότερα για τον κόσμο και εξοικειώνεστε με τις γενικές ιδέες του παιχνιδιού, θα απορροφηθείτε από την ελευθερία που σας δίνεται. Με το που θα γίνει αυτό, θα κατανοήσετε πλήρως τη μεγάλη αξία του Freelancer!

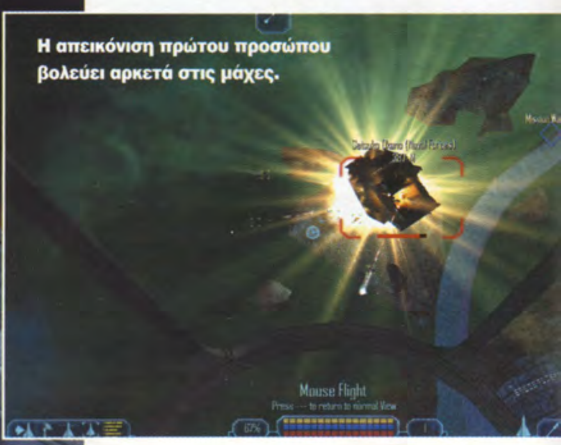
ΕΝΑ ΣΥΜΠΑΝ... ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Στο Freelancer θα έχετε αμέτρητες επιλογές ως προς τον τρόπο που θα προχωρήσετε. Οι ασχολίες για έναν ικανό ελεύθερο επαγγελματία (αν ο όρος "μισθοφόρος" δεν σας ενοχλεί, μπορείτε να αυτοχαρακτηριστείτε και έτσι) στο αχανές Διάστημα είναι μάλλον πολλές. Αρχίζοντας, όπως τόνισα και πιο πάνω, θα βρεθείτε να εναλλάσσεστε ανάμεσα στις γραμμικές αποστολές του σεναρίου και τις ελεύθερες αποστολές τις οποίες θα αποφασίζετε μόνοι σας να αναλαμβάνετε. Στη συνέχεια θα ανακαλύψετε τις δυνατότητες που σας δίνονται να περιπλανηθείτε σε όλα τα πλανητικά συστήματα. Θα ανακαλύψετε πως το παιχνίδι σάς προτρέπει να αντισταθείτε στην ελκυστική και μυστηριώδη εξέλιξη του σεναρίου και των αποστολών του και αν κατορθώσετε να αντισταθείτε, μπορείτε να περιπλανιέστε από πλανήτη σε πλανήτη κάνοντας εμπόριο και αναλαμβάνοντας μισθοφορικές δουλειές έναντι αμοιβής. Φανταστείτε το παιχνίδι ως ένα Massive Multiplayer Online RPG, χωρίς να είναι on-line και χωρίς να είναι RPG, ωστόσο τόσο ο τρόπος με τον οποίο ο ήρωας ανεβαίνει levels όσο και ο τρόπος των αποστολών χαρακτηρίζονται από μία ελαφρά RPG χροιά.

Πάντως, το να ακολουθείτε το σενάριο είναι ο ευκολότερος τρόπος να προχωρείτε σε νέους πλανήτες. Αν δεν θέλετε να ακολουθήσετε αυτό τον τρόπο, θα πρέπει να πάρετε από μόνοι σας τις διαγαλαξιακές οδούς του παιχνιδιού και με σύμμαχο το χάρτη σας να τους ανακαλύψετε! Οπως και



Μερικές εύστοχες ριπές και... ΜΠΟΥΜ! Οσο προχωρείτε, οι αντίπαλοι γίνονται ιδιαίτερα αξιόμαχοι!



Η απεικόνιση πρώτου προσώπου βολεύει αρκετά στις μάχες.



Μία βάση των πειρατών καλά κρυμμένη σε έναν αστεροειδή.



Οι μάχες στα νεφελώματα είναι πολύ εντυπωσιακές. Τα εχθρικά σκάφη μοιάζουν να ξεπετάγονται από το πουθενά! Οποτε μπαίνετε σε μέρη χαμηλής ορατότητας να είστε πάντα έτοιμοι για εκπλήξεις.

να έχει, αυτό ανήκει στα ατού του παιχνιδιού. Είναι απόλυτη εξομοίωση του απέραντου άγνωστου και της μοναδικής πραγματικότητας που θα μπορούσε να το περιγράψει.

Αν ακολουθήσετε αυστηρά τις αποστολές του σεναρίου, δεν θα δείτε ούτε το μισό από κάθε πλανητικό σύστημα! Βρισκόμουν ήδη στο δεύτερο πλανητικό σύστημα όταν συνειδητοποίησα ότι δεν είχα προλάβει να πάρω όλες τις διαγαλαξιακές οδούς και να εξερευνήσω ολόκληρο το πρώτο! Δεν είχα δει όλους τους πλανήτες και δεν είχα αναζητήσει όλες τις εμπορικές δυνατότητες που θα μπορούσα να έχω. Εχετε υπόψη σας πως η ροή του σεναρίου θα κάνει πολλές φορές τη ζωή σας δύσκολη, καθώς οι μεταβολές που θα φέρει στη δημοτικότητά σας (περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτό ακολουθούν πιο κάτω) θα καθορίσουν τα σημεία και τους πλανήτες που θα μπορείτε να επισκέπτεστε χωρίς πρόβλημα.

Αναφέρθηκα παραπάνω στον τρόπο που εξελίσσεστε στο παιχνίδι (μάλιστα θυμίζει RPG). Φανταστείτε πως παίζετε το Diablo 2, για παράδειγμα. Σε αυτό το παιχνίδι όσο περισσότερο τριγυρνούσατε στα μπουντρούμια και στα δάση τόσο ανέβαινε το level σας και μπορούσατε να πάρετε καλύτερα όπλα, αλλά και να προχωρήσετε ευκολότερα στα επόμενα επίπεδα, μαζεύοντας ταυτόχρονα αντικείμενα και χρήματα. Το ίδιο, πάνω-κάτω, ισχύει και στο Freelancer. Οσο περισσότερες αποστολές ολοκληρώσετε με επιτυχία τόσο το επίπεδό σας θα ανεβαίνει (το επίπεδο αντικατοπτρίζεται με την αξία σας, ως πρόσωπο, σε χρήματα). Αυτό θα κάνει τους ανθρώπους που σας συναντούν να σας εμπιστεύονται (αναλόγως, βέβαια, και της δημοτικότητάς σας) και θα σας επιτρέψει να αποκτήσετε πρόσβαση σε νέα σκάφη και όπλα. Ταυτόχρονα, μπορείτε να κάνετε και εμπόριο, ενισχύοντας τα οικονομικά σας. Με το που φτάνετε σε συγκεκριμένα levels, θα σας δίνεται η δυνατότητα να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή του σεναρίου (την οποία, ωστόσο, μπορείτε να μην ακολουθήσετε, ακριβώς όπως στο Diablo).



Φτάνοντας στο σημείο να επιλέξετε νέο σκάφος (δυστυχώς, διατίθενται μόλις 4 διαφορετικά σκάφη σε κάθε πλανητικό σύστημα) ή εξοπλισμό, πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί (καλό είναι να κάνετε save κάθε φορά που θα βρίσκεστε στα "μαγαζιά" για τέτοιου είδους ψώνια). Θα επιλέξετε ένα διαστημόπλοιο ευέλικτο αλλά με μικρότερες αντοχές και μικρό αποθηκευτικό χώρο ή ένα βαρύτερο μεταγωγικό, με ισχυρότερη ασπίδα και μεγάλο αμπάρι, που κινείται άτσαλα στις μάχες, αλλά μπορεί να πάρει μεγαλύτερο φορτίο και άρα να επισπεύσει τις εμπορικές συναλλαγές σας; Τα όπλα σας να είναι φθηνά, όχι πολύ ισχυρά και να μην καταναλώνουν ενέργεια ή πανάκριβα και πανίσχυρα, που όμως με κάθε βολή θα ρίχνουν την ενέργειά τους σχεδόν στον πάτο; Αναλόγως με τον τρόπο που θα επιλέξετε να παίξετε, θα κάνετε και τις αγορές σας. Μη θεωρήσετε όμως πως μπορείτε να αναλωθείτε αποκλειστικά στις μάχες, ώστε να ποντάρετε σε μαχητικό. Πολλές εμπορικές συναλλαγές είναι ιδιαίτερα συμφέρουσες (κέρδος ακόμα και 30-40% της αρχικής τιμής τους) και θα σας τραβήξουν την προσοχή στο εύκολο κέρδος! Δεν είναι και λίγο να βγάζεις $ 2.000 σε ένα μόνο ταξιδάκι, απλώς για να μεταφέρεις πράγματα! Με τόσα χρήματα αγοράζεις νέους πυραύλους!



Ωστόσο, καθώς οι αποστολές αλλάζουν, οι φορές που θα χρειαστεί να πουλήσετε τον εξοπλισμό σας για να αποκτήσετε άλλον καταλληλότερο, θα γίνονται όλο και συχνότερες. Πάντως, όσον αφορά στο εμπόριο, έχετε καλού-κακού ένα μπλοκάκι πρόχειρο ώστε να σημειώνετε πού διατίθενται κάποια αγαθά και σε ποιες τιμές, καθώς με αυτό τον τρόπο μπορείτε ανά πάσα στιγμή να βγάζετε χρήματα με λιγότερο επικίνδυνο τρόπο (αν εξαιρέσει κανείς τους πειρατές που μπορεί να σας την πέσουν, τους οποίους όμως μπορείτε να αποφύγετε βάζοντάς το στα... "φτερά"!).

ΔΗΜΟΤΙΚΟΤΗΤΑ

Η δημοτικότητά σας παίζει ιδιαίτερο ρόλο στο παιχνίδι. Πώς την κερδίζετε; Είναι πολύ απλό: αν σας αναθέσει η αστυνομία μία αποστολή, να εξολοθρεύσετε, για παράδειγμα, τους πειρατές που λυμαίνονται μία περιοχή αστεροειδών, τη δεχτείτε και τη φέρετε εις πέρας, η δημοτικότητά σας θα "χτυπήσει" πράσινο στην αστυνομία αλλά και στις εταιρείες που κάνουν εμπόριο (φυσικοί εχθροί των οποίων είναι οι πειρατές). Φυσικά θα σας βλέπουν με καλό μάτι όλες οι νομοταγείς παρατάξεις. Αντίθετα, οι πειρατές θα σας μισήσουν, ενώ και οι λοιποί παράνομοι δεν θα σας καλοβλέπουν αφού είστε στο πλευρό του νόμου. Βεβαίως, υπάρ-



Το βασικό βαρύ μαχητικό της Reignland. Μπορεί να μοιάζει άχαρο, ωστόσο είναι πολύ ισχυρό!

ΤΑ ΣΚΑΦΗ ΚΑΙ Η... ΣΚΑΦΗ!

Αν περιμένατε να δείτε τα απόλυτα διαστημικά οχήματα, σκάφη με άγριο μαχητικό look, περίεργα χρώματα και "αεροδυναμισμό", ξεχάστε το! Τα διαστημόπλοια του Freelancer ξεφεύγουν από τις υπερβολές και είναι περισσότερο "ρεαλιστικά" απ' ό,τι σε άλλα διαστημικά παιχνίδια. Πολλά από αυτά είναι χοντροκομμένα, πραγματικές "ιπτάμενες μπανιέρες", ωστόσο, ταιριάζουν απόλυτα με το "συμβατικό" κόσμο ενός Διαστήματος που κυβερνάται όχι από τόσο πολιτισμένα όντα όπως οι άνθρωποι που θα συναντήσετε...

χει και ο πλάγιος τρόπος να χτίσετε τη δημοτικότητά σας ανάμεσα στις πιο ουδέτερες πλευρές. Αυτό όμως μπορεί να γίνει έναντι μεγάλης αμοιβής σε κάποιους εξυπνάκηδες που συναντάτε στα μπαρ.

ΑΝ ΕΧΕΙΣ ΤΥΧΗ, ΔΙΑΒΑΙΝΕ

Αν κάποια στιγμή σταθείτε τυχεροί και πέσετε μπροστά σε αποστολή που σας αποδίδει για παράδειγμα αμοιβή $ 4.000 και άνω, αρπάξτε την ευκαιρία γιατί δεν θα σας ξαναδοθεί! Ακόμα και αν χάσετε και κάνετε load, είναι πολύ σπάνιο να βρείτε ξανά την ίδια απόδοση. Ωστόσο, προτού αναλάβετε κάποια τυχαία, κάντε μία βόλτα στους κοντινούς πλανήτες και αναζητήστε τις καλύτερες αποστολές. Μπορείτε να κάνετε την έρευνά σας καθώς εμπορεύεστε, ώστε να μη χάνετε χρόνο κάνοντας ταξίδια από εδώ και από εκεί. Κατά την επιλογή κάθε αποστολής, προσπαθήστε να κρατάτε μία τάξη. Αν ο προορισμός είναι κοντά στον επόμενο εμπορικό σταθμό σας, ο χρόνος που μπορεί να κερδηθεί είναι πολύτιμος. Επίσης, προσπαθήστε να μην ανοίγετε πολλά μέτωπα στις αντιμαχόμενες πλευρές. Μετά το τέλος κάθε αντιπαράθεσης, τα κατεστραμμένα σκάφη μπορεί να κρύβουν δωράκια. Με τη μαγνητική ακτίνα μπορείτε να μαζεύετε ό,τι αντικείμενο αξίας μπορεί να χάνουν τα αντίπαλα διαστημόπλοια και να το πουλάτε στον επόμενο έμπορο που θα βρείτε. Αν είστε πολύ τυχεροί, θα μαζεύετε πολύ χρήσιμους shield generators και nano robots, τα οποία μπορούν να γιατρέψουν τις πληγές του διαστημόπλοιού σας κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Ο ΧΑΡΤΗΣ

Το Διάστημα είναι απέραντο και είναι μάλλον δύσκολο να ταξιδέψετε σε αυτό. Ο μεγαλύτερος σύμμαχός σας είναι ο χάρτης, που θα κάνει τη ζωή και το ταξίδι σας ευκολότερα. Μπορείτε, επιλέγοντας το όνομα κάποιας βάσης ή κάποιου πλανήτη, να χαράζετε αυτόματα waypoints που σας οδηγούν διαμέσου των διαγαλαξιακών οδών (best path), ώστε το ταξίδι να γίνεται γρηγορότερα. Ωστόσο, στην περίπτωση που θέλετε να αποφύγετε τις επίσημες οδούς, μπορείτε να χαράξετε τη δική σας πορεία, μέσω περιοχών απ' όπου θα περάσετε απαρατήρητοι. Στο χάρτη φαίνονται ξεκάθαρα όλα τα γνωστά συστήματα (όσα έχετε επισκεφτεί δηλαδή) και μπορείτε να δείτε τις οδούς που οδηγούν από και προς αυτά με κάθε λεπτομέρεια (αν περνούν μέσα από νεφελώματα, αστεροειδείς, αν υπάρχουν βάσεις στην πορεία κ.λπ.).



ΣΤΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΠΟΥ ΓΥΡΝΑΣ

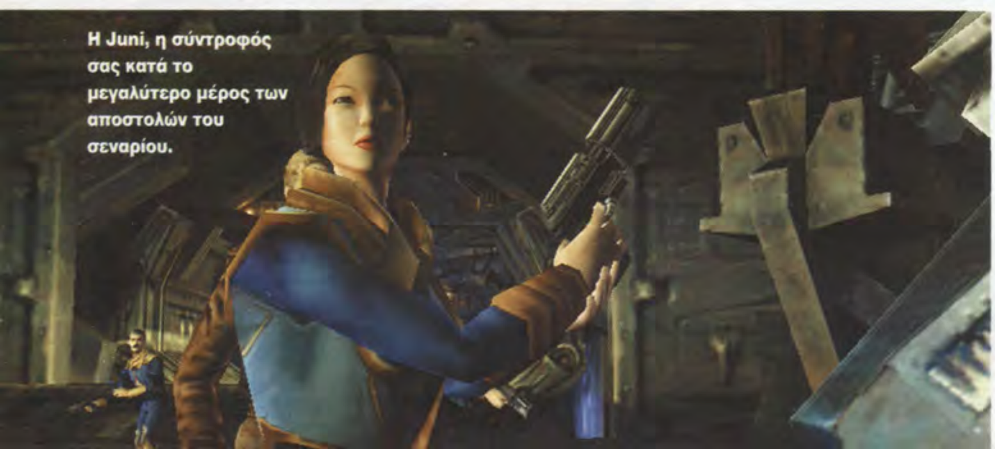
Πέρα από τις αποστολές του σεναρίου, στους πλανήτες, στις βάσεις και στα μεγάλα σκάφη κάθε συστήματος μπορείτε να τριγυρίζετε αυτοβούλως. Σε κάθε τέτοιον τόπο μπορείτε να επισκευάσετε το σκάφος σας, να αγοράσετε ή να πουλήσετε εξοπλισμό, να κάνετε εμπόριο και, φυσικά, να πάτε στο μπαρ για να μιλήσετε με άλλους ώστε να συλλέξετε πληροφορίες, να εξαγοράσετε δημοτικότητα ή να αναλάβετε αποστολές. Φυσικά, δεν έχετε τη δυνατότητα να περπατήσετε ελεύθερα στον πλανήτη. Με το που θα προσγειωθείτε, σας δίνονται οι πιο πάνω επιλογές χωρίς καμία άλλη ελευθερία κινήσεων.

ΑΝΤΟΧΗ

Ολα τα προαναφερθέντα στοιχεία ενισχύουν πολύ το replayability του παιχνιδιού. Εχοντας αφήσει κάποια σημεία κάθε πλανητικού συστήματος ανεξερεύνητα (αυτό το καταραμένο σενάριο, βλέπετε...), σκέφτομαι, αφού τελειώσω το παιχνίδι, όχι απλώς να ξαναρχίσω από την αρχή αλλά και να ακολουθήσω διαφορετικές τακτικές: περισσότερο εμπόριο, λιγότερες μάχες, έτσι για να διαπιστώσω πόσο θα επιδράσει στο βασικό σενάριο του παιχνιδιού (αν αρνηθώ μερικές αποστολές του σεναρίου, τι θα γίνει;) και στη δημοτικότητά μου ανάμεσα στις αντιμαχόμενες πλευρές. Το παιχνίδι έχει όλα τα στοιχεία για να σας κρατήσει συντροφιά για πολλές μέρες. Μιλάμε για εκατοντάδες ώρες παιχνιδιού, για όσους έχουν την υπομονή και το μεράκι να εξαντλήσουν (αυτό και αν είναι πλεονασμός) όση από την απεραντοσύνη του Διαστήματος τους δίνεται...

I PLAY

Το interface είναι απολύτως λειτουργικό αλλά και customizable, μέχρι ένα σημείο τουλάχιστον. Αυτό που λείπει είναι το ραντάρ, το οποίο θα σας επέτρεπε να έχετε μία



Η Juni, η σύντροφός σας κατά το μεγαλύτερο μέρος των αποστολών του σεναρίου.



γενική άποψη του τι συμβαίνει γύρω σας, καθώς και μία ιδέα για το προς τα πού βρίσκεται ο κοντινότερος πλανήτης (και ποιος είναι αυτός) ώστε να μπορείτε να προσανατολίζεστε χωρίς τη βοήθεια του χάρτη, ειδικά στα σημεία που σας κυνηγούν εχθρικά σκάφη και δεν έχετε πολύ χρόνο για χάσιμο. Βεβαίως, οι θέσεις των εχθρικών αεροσκαφών εμφανίζονται ως ενδείξεις στην οθόνη του κόκπιτ, ωστόσο το ραντάρ θα ήταν καλοδεχούμενο. Υπάρχει μόνο μία έξτρα κάμερα, αυτή που σας επιτρέπει να κοιτάτε πίσω σας και ενώ οι πλάγιες κάμερες μάλλον δεν θα βοηθούσαν ιδιαίτερα στις μάχες, θα ήταν χρήσιμες στο να εντοπίσετε σημεία της πορείας σας που έχετε χάσει, χωρίς να κάνετε κύκλους γύρω απ' την άτρακτο ή να συμβουλεύεστε το χάρτη. Η βασική απεικόνισή σας γίνεται στο τρίτο ή το πρώτο πρόσωπο και καλείστε να αποφασίσετε ποια σας ταιριάζει ανάλογα με την περίσταση. Οι επιλογές που βρίσκονται στην οθόνη αφορούν τόσο στα οπλικά συστήματά σας όσο και στα pull down μενού με τις πληροφορίες. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτά και με το ποντίκι, ωστόσο, σας συνιστώ να μάθετε όλα τα hotkeys, καθώς κατά τη διάρκεια της μάχης θα είναι δύσκολο να κάνετε κλικ στις ρουκέτες ή στο shield regenerator.



Οσον αφορά στο χειρισμό, αυτός γίνεται είτε με το ποντίκι και τα πλήκτρα είτε μόνο με τα πλήκτρα. Με το ποντίκι είναι ιδιαίτερα εύκολη η πλοήγηση και οι μανούβρες, ενώ με τα cursor keys καλύτερα να μη δοκιμάσετε. Αν και ο χειρισμός είναι αξιόλογος, μου έκανε αίσθηση η έλλειψη υποστήριξης joystick. Εκτός του ότι ο μοχλός θα παρείχε κάποια σχετική αμεσότητα στο χειρισμό, η υποστήριξη force feedback θα πρόσθετε και στο ρεαλισμό του παιχνιδιού. Ελπίζω αυτό να αλλάξει με κάποιο patchάκι...

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το παιχνίδι είχε ανακοινωθεί εδώ και μερικά χρόνια. Για την εποχή εκείνη τα γραφικά του έδειχναν κορυφαία, ωστόσο, τώρα πρέπει να τα δούμε με μεγαλύτερη αυστηρότητα. Η μηχανή του παιχνιδιού μπορεί να αποδώσει πολύ καλά αποτελέσματα, ακόμα και σε μέτρια συστήματα. Παίζω το παιχνίδι σε 1000άρη επεξεργαστή με 256MB μνήμη και Radeon 9500 απλή, με τα γραφικά στα 1.024x768 και όλες τις λεπτομέρειες στο μέγιστο και τα μόνα κολλήματα που βλέπω είναι στα μενού και όχι στις μάχες. Εντούτοις, τόσο στα ανθρώπινα μοντέλα όσο και στα μοντέλα των κτηρίων, των σκαφών και του Διαστήματος η ηλικία φαίνεται. Πάντως, τα γραφικά δεν είναι κακά - τουναντίον! Τα μοντέλα είναι προσεγμένα, το Διάστημα αρκετά πειστικό και ατμοσφαιρικό, ενώ και τα εφέ των εκρήξεων, των νεφελωμάτων και των αστεροειδών είναι υψηλής ποιότητας. Με τη μηχανή του παιχνιδιού δομούνται και τα ενδιάμεσα cut scenes, τα οποία δίνουν μία κινηματογραφική χροιά στην εξέλιξη του σεναρίου. Οσον αφορά στον ήχο, η μουσική είναι υψηλής ποιότητας - ειδικά στα σημεία που συνοδεύει τις μάχες - και είναι κρίμα που τις περισσότερες φορές θα την αγνοείτε. Προσωπικά με εντυπωσίασαν ιδιαίτερα τα ραδιο-μηνύματα που ανταλλάσσουν οι πιλότοι, τα οποία μπορείτε να ακούτε τυχαία περνώντας κοντά από βάσεις ή διαστημικούς σταθμούς. Πάντως, τα μηνύματα κατά τη διάρκεια κάθε μάχης είναι συνηθισμένα και ύστερα από λίγη ώρα θα τα έχετε ξεχάσει. Οι διάλογοι με άλλους χαρακτήρες κατά την ανταλλαγή πληροφοριών ή την ανάληψη αποστολών είναι μάλλον βαρετοί, ειδικά από τη στιγμή που ο χαρακτήρας σας αλλά και οι άλλοι κάνουν συνεχώς τις ίδιες συστάσεις. Τα μηνύματα των αποστολών και οι φήμες που θα "ακούσετε" στα μπαρ είναι γραπτά και όχι φωνητικά.

OFF WE GO

Τελικά, το Freelancer έχει όλα τα φόντα να σας κρατήσει κοντά του για πολύ καιρό. Αρχίζοντας από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του, τα γραφικά τρέχουν καλά σε ένα μέτριο σύστημα και δεν θα χρειαστείτε Pentium στα 2GHz για να δείτε τα εφέ αναμμένα. Ακόμα και στις μάχες με 15 και πλέον αντιπάλους, τόσο το framerate όσο και η δράση μένουν



Οι μάχες είναι εκπληκτικές.

σε υψηλά επίπεδα. Η A.I. των αντίπαλων πιλότων είναι τόσο υψηλή που, ειδικά αφού φύγετε από το πρώτο πλανητικό σύστημα, θα καταλάβετε πόσο χρήσιμο είναι να αποφεύγετε τις αντιπαραθέσεις χωρίς λόγο! Ο χειρισμός είναι άριστος και άμεσος με το ποντίκι, αν και καλό θα ήταν να υπήρχε δυνατότητα χρήσης joystick. Το μεγαλύτερο ατού του παιχνιδιού είναι η ελευθερία κινήσεων, κάτι που ενισχύει κατακόρυφα την αντοχή του στο χρόνο. Ακόμα και αν το σενάριο σας γοητεύσει και παίζετε μόνο και μόνο για να το ολοκληρώσετε, είναι σίγουρο πως θα ξεκινήσετε απ' την αρχή, μη θέλοντας να αφήσετε καμία πτυχή του παιχνιδιού αδοκίμαστη και κανένα σημείο του Διαστήματος ανεξερεύνητο. Θαυμάσιο παιχνίδι. Παίξτε το οπωσδήποτε.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
93	91	88	95	99

Ενα κορυφαίο παιχνίδι που θα σας κρατήσει κολλημένους στις θέσεις σας για πάρα πολύ καιρό, γιατί απλώς μπορεί να μην τελειώσει ποτέ!

PRAETORIANS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** PIII 500, 128MB RAM (WIN 98/ME)/256MB RAM (WIN2K/XP), ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB ΜΝΗΜΗ, ΑΝΑΛΥΣΗ DESKTOP ΣΤΑ 1.024x768, 600MB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ **ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΑΙ:** PIII 800, 256MB RAM, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 32MB ΜΝΗΜΗ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Αγγελου Cthulhu Κυρίτση StrategyHQ@compupress.gr

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να είστε ο κατακτητής, έχοντας υπό τις διαταγές σας ολόκληρες λεγεώνες πραιτωριανών, ισοπεδώνοντας κάθε αντίσταση και συντρίβοντας όποιους στέκονται εμπόδιο στο δρόμο σας; Θα έχετε την ευκαιρία να το μάθετε παίζοντας το νέο, συναρπαστικό strategy Praetorians.





Veni, Vidi, Vici (Ηλθα, είδα, νίκησα)

Πραιτωριανός (ο), μισθοφόρος του ρωμαϊκού αυτοκρατορικού στρατού και γενικά οι μισθοφόροι σε ξένους στρατούς.

Τα περισσότερα παιχνίδια που παρουσιάζω, τα παίζω πρώτη φορά όταν πρόκειται να συντάξω το review τους. Επειδή όμως σέβομαι το σύστημά μου, το οποίο εξάλλου είναι και εργαλείο δουλειάς, αποφεύγω να εγκαθιστώ/απεγκαθιστώ demo και beta εκδόσεις παιχνιδιών που κυκλοφορούν. Ομως, όσα διάβασα στο Internet για το Praetorians και τα πρώτα screenshots μού κίνησαν την περιέργεια. Για να μην πολυλογώ, έσπευσα να τοποθετήσω το demo που δώσαμε στο CD του τεύχους Μαρτίου, το οποίο τελικά έπαιξα μέχρι που έλιωσαν οι sectors του δίσκου στο σημείο που είχε εγκατασταθεί. Καταλαβαίνετε λοιπόν με τι ανυπομονησία περίμενα το ολοκληρωμένο παιχνίδι.



Κοίτα να δεις: Εδώ ο Ρωμύλος και ο Ρέμος κατάφεραν μόνοι τους να χτίσουν ολόκληρη τη Ρώμη κι εγώ χρειάζομαι τριάντα νοματαίους για να χτίσω ένα πυργάκι της κακιάς ώρας.

Θετικά

- A.I.
- Λεπτομερή περιβάλλοντα
- A.I. και πάσης Ελλάδος!
- Ρεαλιστικές συνθήκες μάχης
- Α, μην ξεχνάμε και την A.I.
- Εύκολη υλοποίηση στρατηγικών
- Φοβερό interface (σε συνδυασμό με την A.I. βεβαίως)

Αρνητικά

- Χαμηλή μέγιστη ανάλυση
- Υψηλές απαιτήσεις
- Μέτριος ήχος

Εχοντας παίξει πληθώρα παιχνιδιών στρατηγικής των οποίων η τεχνητή νοημοσύνη ήταν πολύ κάτω του μετρίου, θεωρώ πως το Praetorians αξίζει το Nobel βιντεοπαιχνιδιού.

Αν σας άρεσε...

...παίξτε τα Rome: Total War, Age of the Empires: Rise of Rome, Battlefield 1942: The Road to Rome, Centurion: Defender Of Rome, δείτε το "Μονομάχο", το "Ben Hur", τους "Δώδεκα Άθλους" του Asterix και το "Ο Asterix και η Κλεοπάτρα". Αν θέλετε, ακούστε και τον τελευταίο δίσκο του Ρέμου (γιατί όλοι ξέρουν πως ο Ρωμύλος και ο Ρέμος έχτισαν τη Ρώμη, η οποία παρεμπιπτόντως δεν χτίστηκε σε μια μέρα), φάτε και μία πίτσα, κάνα-δύο μακαρονάδες και, βεβαίως, μια σαλάτα Caesar's για να μπείτε για τα καλά στο πνεύμα της αρχαίας Ρώμης!

SENATUS POPULUSQUE ROMANUS (SPQR)

...ή σε απλά ελληνικά, "για τη γερουσία και τους ανθρώπους της Ρώμης". Το Praetorians είναι ένα RTS το οποίο ανήκει στην υποκατηγορία παιχνιδιών που χαρακτηρίζονται ως troop strategies, επειδή βασίζονται κυρίως στην εκμετάλλευση ενός ήδη υπάρχοντος στρατού και λιγότερο στη δημιουργία μιας βάσης και στην εκμετάλλευση resources. Βρισκόμαστε στο 50 π.Χ., όπου η ρωμαϊκή αυτοκρατορία είναι στο "φόρτε" της. Εσείς παίρνετε αρχικά το ρόλο του Ιούλιου Καίσαρα και σε γενικές γραμμές στόχος σας είναι, με όλα τα στρατεύματά σας, να κατακτήσετε όλο τον τότε γνωστό κόσμο. Α, για κάτσε, κάτι μου θυμίζει αυτό. Ενας ηγέτης που κάνει πόλεμο για χάρη της ειρήνης. Βρε να πάρει, εδώ τον έχω, στην άκρη της γλώσσας μου... Τέλος πάντων, θα μου έρθει το όνομά του, πού θα μου πάει ;-). Εκτός από το μέρος των Ρωμαίων, αργότερα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε ως Αιγύπτιοι ή Βάρβαροι.

Ξέρετε ότι...

...το πρώτο παιχνίδι των Pyro Studios, που έχουν την έδρα τους στην Ισπανία, ήταν το εκπληκτικό "Commandos: Behind Enemy Lines"; Από τότε έχουν αναπτυχθεί σε μία εταιρεία με 100 άτομα προσωπικό, μεταξύ των οποίων προγραμματιστές, γραφίστες, μουσικοί και σχεδιαστές video games. Αναρωτιέμαι αν θα μπορέσουμε ποτέ στην Ελλάδα να φτιάξουμε ένα τέτοιο κορυφαίο development team.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΡΩΜΑΪΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Αν και στα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής το tutorial δεν είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στον έμπειρο παίκτη, στη συγκεκριμένη περίπτωση αυτό δεν ισχύει. Ολοκληρώνοντας επιτυχώς τα τέσσερα τμήματά του, θα μάθετε πολλές βασικές πληροφορίες για το παιχνίδι, που σε αρκετά σημεία διαφοροποιείται σημαντικά σε σχέση με τα γνωστά RTS. Επιπλέον, θα γνωρίσετε προχωρημένες στρατηγικές που έχουν να κάνουν με τα δυνατά και αδύνατα σημεία των μονάδων και τη βέλτιστη τακτική χρήση τους στη μάχη. Συστήνω ανεπιφύλακτα να το ολοκληρώσετε προτού επιχειρήσετε το campaign.

Στο χειρισμό δεν πρόκειται να συναντήσετε κάποιο πρόβλημα, καθώς το παιχνίδι ακολουθεί το δημοφιλές πρότυπο του δεξιού κλικ και από την πρώτη στιγμή είναι σίγουρο πως θα νιώσετε σαν στο σπίτι σας.



O TEMPORA, O MORES

...Ω καιροί, ω ήθη! Τα παιχνίδια στρατηγικής γίνονται όλο και πιο όμορφα ενώ οι υπολογιστικές απαιτήσεις ανεβαίνουν κατακόρυφα! Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά. Πλήρως τρισδιάστατα, αναπαριστούν με μεγάλη λεπτομέρεια τρία διαφορετικά είδη περιβάλλοντος (πράσινα δάση, χιονισμένες τούνδρες και αιγυπτιακές στέπες), ενώ επίσης υποστηρίζεται το καιρικό φαινόμενο της βροχής, που είναι αρκετά ρεα-

PRAETORIANS

Fan sites

- www.praetoriansgame.com
- www.pyrostudios.com
- www.eidos.com
- www.3dgamers.com/games/praetorians/
- http://praetorians.pyrostudios.com/

λιστικό, αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι κατά κανόνα αρχίζει και σταματάει η βροχή απότομα. Πέραν όμως από τη φυσική ομορφιά, έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε το περιβάλλον προς όφελός σας στη μάχη με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Για παράδειγμα, στα ψηλά χόρτα και τα πυκνά δάση μπορείτε



Οι στρατιώτες πάνω στον πύργο πολύ σύντομα θα νιώσουν καούρες.



Πιάνω φωτιάαααααα, πιάνω φωτιάαααααα!

άνετα να κρυφτείτε για να αιφνιδιάσετε τον εχθρό, ενώ οι υπερυψωμένες τοποθεσίες, όπως οι λόφοι και τα υψώματα, προσφέρουν μεγάλο στρατηγικό πλεονέκτημα. Το σοβαρό μειονέκτημα των γραφικών είναι η πολύ χαμηλή μέγιστη ανάλυση, που είναι μόλις 1.024x768, κι έτσι χάνεται αρκετή λεπτομέρεια, ιδιαίτερα όσον αφορά στα μοντέλα των μονάδων που δείχνουν ελαφρώς τετραγωνισμένα.

Μέτριο είναι συνολικά το ηχητικό αποτέλεσμα. Η μουσική είναι συμπαθητική, αλλά στο τέλος γίνεται αδιάφορη. Τα ηχητικά εφέ των πυροβολισμών και των εκρήξεων είναι φανταστικά... Τι; Το 50 π.Χ. δεν είχαν πυροβόλα όπλα και εκρηκτικά; Ελα μωρέ τώρα, λεπτομέρειες. Τέλος πάντων, διορθώνω: οι κλαγγές των σπαθιών καθώς συγκρούονται με τις ασπίδες είναι απολύτως ικανοποιητικές. Αυτό που χαλάει πάρα πολύ το σύνολο είναι οι φωνές των στρατιωτών, των οποίων η προφορά θυμίζει περισσότερο Αγγλους που παίρνουν το τσάι τους παρά αιμοσταγείς στρατιώτες, έτοιμους να ριχθούν λυσσαλέα στην κόλαση της μάχης.

GAGE-LUDUS

...ή αλλιώς gameplay (παραδέχομαι πως το παράκανα με τα λατινικά). Το Praetorians σίγουρα διαφέρει από τα συνηθισμένα RTS. Είναι προφανές ότι η μεγαλύτερη βαρύτητα δίνεται στη διαχείριση του στρατού, καθώς υπάρχουν πολύ περιορισμένες δυνατότητες κατασκευής βάσης και δεν συλλέγονται κανενός είδους resources.

Ριζικά διαφοροποιείται στο παιχνίδι ο τρόπος αλληλεπίδρασης με το στράτευμα: Εκτός από τα άτομα με ειδικούς ρόλους (διοικητής, γιατρός, ανιχνευτής κ.λπ.) καμία άλλη στρατιωτική μονάδα δεν είναι μεμονωμένη. Οι ομοειδείς στρατιώτες (λεγεωνάριοι, τοξότες, πραιτοριανοί κ.ο.κ.) είναι πάντα συντεταγμένοι σε ομάδες που μπορεί να περιλαμβάνουν μέχρι τριάντα άτομα. Ενα απλό κλικ σε μία από αυτές τις διμοιρίες την επιλέγει ολόκληρη και από εκεί και πέρα ανταποκρίνεται στις διαταγές σας, λες και πρόκειται για ένα μοναδικό άτομο.

Αυτό το σύστημα είναι θαυματουργό για το gameplay. Οι στρατιώτες κάθε ομάδας έχουν συνταχθεί σε απόλυτη τάξη και θα σταθούν ακριβώς εκεί όπου υπολογίζετε στα σχέδιά σας. Δεν υπάρχει περίπτωση καμία μονάδα να χαθεί στο δρόμο ή να αρχίσουν να πέφτουν ο ένας πάνω στον άλλο, καθυστερώντας με αυτό τον τρόπο. Τέλος, με αυτό το σύστημα αυξάνεται κατακόρυφα η αποτελεσματικότητά τους στη μάχη, επειδή προβάλ-



ΕΙΔΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

Εκτός από τις στρατιωτικές μονάδες, που έρχονται σε πακέτα των τριάντα, υπάρχουν τρία είδη ειδικών μονάδων, οι στρατηγοί (Generals), οι θεραπευτές (Healers) και οι ανιχνευτές (Scouts), καθεμία με τη χρησιμότητά της. Μπορείτε να έχετε περιορισμένο αριθμό ειδικών μονάδων και συγκεκριμένα μέχρι 5 στρατηγούς, 2 θεραπευτές και 5 ανιχνευτές.

Οι στρατηγοί χωρίζονται σε Ρωμαίους, Εκατόνταρχους, Βάρβαρους, Αρχηγούς και Αιγύπτιους Αξιωματούχους. Η χρησιμότητά τους είναι διπλή: βελτιώνουν τις ικανότητες των παρακείμενων στρατευμάτων και επιβλέπουν την εκπαίδευση νέων στρατιωτών εντός των χωριών. Για να φτιάξετε έναν στρατηγό, επιλέξτε μια στρατιωτική μονάδα και από το πάνελ εντολών, επιλέξτε την προαγωγή (Promote). Επιλέγοντας έναν στρατηγό βλέπετε την command aura του, που συμβολίζεται με έναν μπλε κύκλο. Οι στρατιώτες που βρίσκονται εντός αυτής έχουν καλύτερη άμυνα και επίθεση ανάλογα με το επίπεδο εμπειρίας του στρατηγού.

Οι θεραπευτές μπορεί να είναι Γιατροί, Δρυίδες ή Ιερείς αντίστοιχα για τους τρεις πολιτισμούς. Αποκλειστική αποστολή τους είναι η θεραπεία των στρατευμάτων, που επιτυγχάνεται με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι όταν τα τραυματισμένα τάγματα βρίσκονται εντός της κόκκινης θεραπευτικής αύρας της μονάδας. Για πιο γρήγορη ίαση μπορείτε να επιλέξετε το θεραπευτή και να κάνετε δεξί κλικ πάνω σε μια ομάδα στρατιωτών που εκείνη τη στιγμή δεν μάχεται. Η απευθείας θεραπεία κοστίζει αντοχή στο θεραπευτή.

Τέλος, οι ανιχνευτές, που είναι κοινοί στους τρεις πολιτισμούς, χωρίζονται σε ανιχνευτές λύκου και γερακιού, καθώς συνοδεύονται από το αντίστοιχο ζώο. Το γεράκι μπορεί να καλύψει μεγάλες αποστάσεις, όσο του επιτρέπει η αντοχή του, αποκαλύπτοντας μεγάλο κομμάτι του χάρτη χωρίς να λογαριάζει φυσικά εμπόδια. Το μειονέκτημά του είναι πως δεν ανιχνεύει μονάδες κρυμμένες σε πυκνά δέντρα ή χόρτα. Από την άλλη μεριά, ο λύκος με την όσφρησή του ανιχνεύει τις εχθρικές μονάδες οπουδήποτε κι αν βρίσκονται, όμως μπορεί να φοβηθεί τον εχθρό, ενώ η αντοχή του είναι σχετικά χαμηλή. Τέλος, και οι δύο ανιχνευτές μπορούν με ένα πάτημα στο κουμπί της εξερεύνησης να ανιχνεύσουν αυτόματα όλα τα μη ορατά σημεία του χάρτη.

ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα πολιορκίας ενός εχθρικού οχυρού. Αντί να ακολουθείτε την τακτική που ισχύει στα άλλα παιχνίδια, να σκοτώνετε δηλαδή όλες τις μονάδες και μετά να κοπανάτε την πόρτα με όλες τις δυνάμεις σας, σε αυτό το παιχνίδι η κατάσταση είναι σαφώς πιο ρεαλιστική. Εχετε στη διάθεσή σας έναν μεγάλο αριθμό πολιορκητικών μηχανών, που ξεκινούν από απλές σκάλες με τις οποίες ανεβαίνετε στα τείχη του αντίπαλου στρατοπέδου, ενώ από εκεί και πέρα μπορείτε να σπείρετε τον όλεθρο στους ελεύθερους πολιορκημένους χρησιμοποιώντας καταπέλτες, βαλλίστρες, πολιορκητικούς κριούς και επιθετικούς πύργους. Για να είναι όσο γίνεται πιο αποτελεσματική μία πολιορκία, προσέχετε πολύ τους αντίπαλους τοξότες, καθώς με τα πύρινα βέλη τους μπορούν πολύ εύκολα να αποτεφρώσουν τις ξύλινες μηχανές που με τόσο κόπο φτιάξατε.



Αν ο Γουλιέλμος Τέλος χρησιμοποιούσε ένα τέτοιο τόξο για να πετύχει το μήλο, μάλλον ο γιος του θα ήταν ο ακέφαλος καβαλάρης...

λουν ένα ενιαίο μέτωπο αντίστασης στον εχθρό. Υπολογίστε επίσης πόσο διευκολύνονται οι τακτικές και στρατηγικές επίθεσης, καθώς, για παράδειγμα, είναι πανεύκολο να συντάξετε δύο ομάδες λεγεωνάριων στην πρώτη γραμμή, ακριβώς πίσω τους μία ομάδα τοξοτών, ενώ ταυτόχρονα μπορείτε να περικυκλώνετε τον αντίπαλο με το ιππικό σας. Ολα αυτά με λίγα απλά κλικ, με τους στρατιώτες να βρίσκονται σε απόλυτο συντονισμό, στο σωστό μέρος, τη σωστή στιγμή.

Αξια μνείας είναι η εξαιρετική A.I. του παιχνιδιού. Εχοντας παίξει πληθώρα παιχνιδιών στρατηγικής των οποίων η τεχνητή νοημοσύνη ήταν πολύ κάτω του μετρίου, μειώνοντας το επίπεδο δυσκολίας και αυξάνοντας κατακόρυφα το επίπεδο εκνευρισμού (το Sudden Strike II και το American Conquest είναι χαρακτηριστικά παραδείγματα), θεωρώ πως το Praetorians αξίζει το Nobel βιντεοπαιχνιδιού (μπορεί και το Οσκαρ μαγειρικής). Ξεκινώντας από το pathfinding μέχρι και την ανταπόκριση των αντίπαλων στρατευμάτων, το σύνολο δίνει την αίσθηση πραγματικών συνθηκών μάχης και όχι απλού παιχνιδιού. Οι στρατιώτες είναι υπάκουοι στις διαταγές σας, δρουν εξαιρετικά ως ομάδα, παίρνουν το συντομότερο δυνατό δρόμο για να φτάσουν στον προορισμό τους και δεν πρόκειται ποτέ να αγνοήσουν μία επίθεση του εχθρού επειδή απλώς τους είπατε να πάνε σε ένα συγκεκριμένο σημείο. Αν ένας από τη διμοιρία χτυπηθεί, τα τριάντα άτομα πρόκειται να αντεπιτεθούν, ενώ θα κινητοποιηθούν και ομάδες που βρίσκονται πιο πίσω, τη στιγμή που σε άλλα παιχνίδια οι τρεις πρώτες σειρές μάχονται και οι υπόλοιποι λιμάρουν τα νύχια τους. Η εντολή για επίθεση δεν στέλνει όλους τους στρατιώτες ενάντια στον αντίπαλο που στοχεύσατε, αλλά κάθε στρατιώτης της ομάδας σας χτυπάει και από ένα μέλος της άλλης. Συνολικά οι στιγμές εκνευρισμού ήταν απειροελάχιστες σε σχέση με τα συνηθισμένα. Θα μπορούσα άνετα να γεμίσω 5-10 σελίδες περιγράφοντας μόνο τα οφέλη του gameplay. Η τεχνική αρτιότητα του παιχνιδιού σε αυτό τον τομέα εγγυάται πως τίποτα δεν θα σας εμποδίσει να αναδείξετε το μεγάλο στρατηγό που κρύβεται μέσα σας.

ΤΑ ΤΟΥ ΚΑΙΣΑΡΟΣ ΤΩ ΚΑΙΣΑΡΙ...

...και τα του gamer τω gameri (πω πω πω, εκτός από γλωσσομαθής, είμαι και γλωσσοπλάστης! Συνολικά το Praetorians είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Οι καινοτομίες στο gameplay και η πολύ σωστή και ισορροπημένη A.I. δίνουν μεγάλη αξία στο τελικό αποτέλεσμα, το οποίο διεκδικεί άνετα μια θέση στο ράφι της βιβλιοθήκης σας δίπλα σε κλασικούς strategy τίτλους. Τώρα, βέβαια, το γεγονός ότι διαφέρει από τα συνηθισμένα RTS μπορεί να σας ξενίσει λίγο, γι' αυτό προτείνω να ρίξετε οπωσδήποτε μια ματιά στο demo του προηγούμενου τεύχους. Πώς; Δεν αγοράσατε το προηγούμενο τεύχος; Καλά να πάθετε! Αντε μην αμολήσω τον Rex και όποιον πάρει ο Χάρης μετά... PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	A.I.	ΑΝΤΟΧΗ
92	80	72	90	95	90

Το πιο "έξυπνο" strategy game που έχω παίξει εδώ και χρόνια. Ξεπερνάει άνετα σε αυτό τον τομέα παιχνίδια όπως το Red Alert 2, το Age of the Mythology και το Warcraft III. Μην το χάσετε.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: FROGWARES/WANADOO EDITION/ THE ADVENTURE COMPANY

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 2 ΣΤΑ 300MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, 4x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8, 8MB 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 130MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Μυστήριο με πρωταγωνιστή τον Σέρλοκ Χόλμς!



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν πρωτοδιάβασα για το The Mystery of the Mummy, δεν μπορούσα να συγκρατήσω τη χαρά μου. Επιτέλους, ένα adventure με τον αγαπημένο μου ντετέκτιβ, τον Sherlock Holmes. Το demo όμως του παιχνιδιού με απογοήτευσε. Ηταν επιεικώς απαράδεκτο, αφού θύμιζε παιχνίδια της περιόδου 1994-95. Για ακόμη μία φορά όμως αποδείχτηκε ότι θα έκανα μεγάλο λάθος, αφήνοντας ένα demo να επηρεάσει την κρίση μου, προτού δω το παιχνίδι. Δεν ξέρω πόσες ώρες χρειάστηκα για να το τελειώσω, αλλά με ταλαιπώρησε αφάνταστα. Αν θέλετε ένα adventure με δράση και γρίφους που θα σας κάνουν να χάσετε τον ύπνο σας για αρκετές μέρες, τότε δείτε το οπωσδήποτε.

Ο θείος σου εξαφανίστηκε λίγο προτού ανοίξει τις πόρτες της έπαυλής του στο κοινό για να θαυμάσει τα τελευταία ευρήματά του και τη μούμια του Khaepaseth, ιερέα του Atom.

Το The Mystery of the Mummy είναι ένα detective adventure που προσπαθεί να συνδυάσει τη δράση του Sherlock Holmes με την εξερεύνηση ενός αρχοντικού, ένα σημαντικό μέρος του οποίου προοριζόταν να λειτουργήσει ως μουσείο με αιγυπτιακά ευρήματα.

Η ιστορία του εξελίσσεται πολύ εντυπωσιακά (φυσικά δεν μπορώ να σας αποκαλύψω τίποτα γι' αυτήν για να μη χάσει κάτι από το μυστήριό της) και είναι γεμάτη ανατροπές. Το φινάλε είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό και ανατρεπτικό, θα έλεγα, περιέχοντας μία γνήσια σερλοκχολμική κορύφωση.

Η μοναδική ένστασή μου αφορά στο γεγονός ότι το σενάριο παρουσιάζει μία σημαντική αντίφαση. Οι ιστορίες του Sherlock Holmes δεν ήταν ποτέ κλεισμένες σ' ένα σπίτι-αρχοντικό, αλλά πάντοτε περιλάμβαναν σημαντική δράση σε πολλαπλούς χώρους. Ετσι όπως έχει δημιουργηθεί το Mystery of the Mummy, στη θέση του Sherlock Holmes θα μπορούσε να ήταν κάλλιστα οποιοσδήποτε άλλος χαρακτήρας, χωρίς το παιχνίδι να παρουσιάζει καμία διαφορά.



Η εξαδέλφη σου Elizabeth Montcalfe, που σου αναθέτει να βρεις τον πατέρα της.



Ο ήρωάς μας, ο μεγάλος Sherlock Holmes.

Θετικά

- Φοβερή ατμόσφαιρα και γρίφοι
- Έξυπνη και καλοσχεδιασμένη δράση
- Υποδύεστε τον Sherlock Holmes!

Αρνητικά

- Λίγες θέσεις για saves
- Δεν υπάρχει κείμενο για να συνοδεύει τις ομιλίες
- Προβλήματα στο χειρισμό
- Κακό manual

Το φινάλε είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό και ανατρεπτικό περιέχοντας μία γνήσια σερλοκχολμική κορύφωση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το γραφικά είναι πολύ καλά στο σύνολό τους, αλλά ταυτόχρονα διαθέτουν δύο αδυναμίες. Η πρώτη έχει σχέση με το ότι το παιχνίδι τρέχει μόνο σε ανάλυση 640x480, γεγονός που είναι πίσω από τα στάνταρ που κυριαρχούν σήμερα και θέλουν τα adventures να τρέχουν σε μίνιμουμ ανάλυση 800x600. Η σχεδίαση των διάφορων χώρων είναι, κατά τη γνώμη μου, πάρα πολύ καλή όσον αφορά στην απόδοση των λεπτομερειών των διάφορων χώρων (εδώ έχει γίνει εξαιρετική δουλειά και είναι από τα πιο πλούσια στον τομέα αυτό adventures), αλλά και στους χρωματισμούς. Θα αναρωτιέστε τότε πού εντοπίζεται το πρόβλημα; Σε αρκετές τοποθεσίες το παιχνίδι είναι απαράδεκτα σκοτεινό, με αποτέλεσμα ύστερα από λίγο να μετατρέπεται σε αληθινή κόλαση για τον παίκτη. Δεν ενσωματώνει κάποια δυνατότητα αλλαγής της φωτεινότητάς του, κάτι πολύ αρνητικό. Η μόνη λύση που απομένει στο χρήστη είναι να πειράξει το Brightness της οθόνης του. Το πιο δυνατό σημείο των γραφικών είναι χωρίς αμφιβολία τα εξαιρετικά από κάθε πλευρά video sequences. Οχι μόνο είναι πολύ όμορφα και παίζουν χωρίς κανένα πρόβλημα, αλλά είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά, δίνοντας στο παιχνίδι μία μοναδική ομορφιά, δημιουργώντας μία ξεχωριστή και πολύ πειστική ατμόσφαιρα. Ειδικά το video sequence του φινάλε είναι ανεπανάληπτο.

Ο συνολικός ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός. Οι ομιλίες μού άρεσαν αρκετά, ειδικά του Sherlock, αλλά όχι η φωνή της ξαδέλφης του. Στον τομέα αυτό ως το πιο σημαντικό πρόβλημα θεωρώ την έλλειψη δυνατότητας ταυτόχρονης εμφάνισης των ομιλιών και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Για τίτλους αυτού του επιπέδου θεωρώ αυτή τη λειτουργία απαραίτητη. Ειδικά στο φινάλε, όπου αποκαλύπτονται τα πάντα, η έλλειψη είναι ιδιαίτερα αισθητή.

Ο χειρισμός βασίζεται στο κλασικό στυλ των click & point adventures. Σε κάθε τοποθεσία έχεις περιστροφική θέα 360 μοιρών, με θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω περίπου 90 μοιρών. Όλη η δράση του παιχνιδιού γίνεται με το αριστερό πλήκτρο του mouse, ανάλογα με το ποιος από τους διαφορετικούς κέρσορες του παιχνιδιού εμφανίζεται κάθε φορά.

Μεγάλο μειονέκτημα θεωρώ επίσης το γεγονός ότι το παιχνίδι διαθέτει μόνο 6 saves. Εγκατέστησα το παιχνίδι στο directory C:\GAMES\TheMysteryOfTheMummy, αλλά όταν έψαξα να βρω τα saves του παιχνιδιού για να δω τι γίνεται με αυτά, δεν τα έβρισκα πουθενά - τουλάχιστον όχι εκεί όπου έχουμε συνηθίσει να τα βρίσκουμε. Τότε τυχαία ανακάλυψα ότι στο σκληρό μου υπήρχε ένα καινούριο directory, το C:\TMOTM\, όπου υπήρχαν τα saves που αναζητούσα!

Στην επιλογή Letters καταχωρίζονται όλα τα σημαντικά κείμενα που βρίσκεις. Πρόκει-

Ξέρετε ότι...

...η Frogwares είναι ουκρανική εταιρεία, η οποία φαίνεται ότι ξαφνικά πάτησε γκάζι και δεν σταματά με τίποτα; Εκτός από το The Mystery of the Mummy, που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, ήδη ετοιμάζει τρία ακόμη adventures. Ο λόγος για τα JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH και AROUND THE WORLD IN EIGHTY DAYS που είναι βασισμένα στα ομώνυμα μυθιστορήματα του Ιουλίου Βερν, αλλά και ακόμη μία περιπέτεια του Sherlock Holmes, το SHERLOCK HOLMES: CASE OF SHERRINGFORD HALL. Σε αυτά όμως αναφέρομαι πιο αναλυτικά στη στήλη "Adventure & RPG Update".



Από το φινάλε του παιχνιδιού.

Fan sites

- www.adventurecompanygames.com/tac/mystery_ofthe_mummy/index.html

ται για μία επιλογή ιδιαίτερα χρήσιμη, μια και θα ανατρέχεις σε αυτά πολύ συχνά. Η κίνηση γίνεται όπου ο κέρσορας αλλάζει σ' ένα τεντωμένο δάκτυλο. Το πρώτο σημαντικό πρόβλημα βρίσκεται ακριβώς εδώ. Σε πολλές περιπτώσεις η αλλαγή αυτή του κέρσορα δεν γίνεται φυσιολογικά. Τι εννοώ; Βλέπεις στο βάθος μία πόρτα και ενώ κατευθύνεις τον κέρσορα προς τα εκεί, περιμένοντας ότι θα κινηθείς προς αυτήν, δεν γίνεται τίποτα! Αντίθετα, πρέπει να κάνεις ένα μικρό ζιγκ-ζαγκ για να φτάσεις στην πόρτα και κάθε φορά πρέπει να ψάχνεις για ν' ανακαλύπτεις τέτοιες μη "φανερές" διαδρομές. Παρόμοιο πρόβλημα υπάρχει και με τον κέρσορα που σε βοηθά να πάρεις κάποιο αντικείμενο. Η περιοχή όπου ο κέρσορας "αντιλαμβάνεται" ένα αντικείμενο ώστε ν' αλλάξει για να καταλάβεις ότι κάτι υπάρχει εκεί, είναι εξαιρετικά μικρή, με αποτέλεσμα συχνά να ψάχνεις για διάφορα αντικείμενα, καταλαβαίνοντας ότι κάτι λείπει επειδή έχεις κολλήσει, και να μην τα βρίσκεις. Και αν ξέρεις τι ψάχνεις, έχει καλώς, όταν όμως παίζεις για πρώτη φορά το παιχνίδι, τότε τι γίνεται; Χάος!

Το manual είναι εντελώς απαράδεκτο. Δεν λέει κυριολεκτικά τίποτα, όχι μόνο για την υπόθεση, αλλά και για το τι θα συναντήσεις στο παιχνίδι. Πιστέψτε με, θα συναντήσετε τόσο πολλούς και διαφορετικούς γρίφους, που μία καταγραφή τους ήταν το λιγότερο απαραίτητη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Mystery of the Mummy είναι σίγουρα από τα πιο "δυνατά" σημεία του. Πρόκειται για ένα γνήσιο adventure εξερεύνησης και μυστηρίου και στον τομέα αυτό είναι από τα καλύτερα παιχνίδια που έχω δει τον τελευταίο καιρό. Η περιπέτεια εξελίσσεται "διαποτισμένη" με μία έντονη ατμόσφαιρα μυστηρίου. Ειδικά η σκηνή που βλέπεις μέσα από έναν καθρέπτη μία μούμια πίσω σου να κινείται, είναι τρομερή. Γενικά, τα cutscenes, εκτός του ότι είναι πολύ καλά, είναι και πολύ έξυπνα δοσμένα και συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Επί-

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΑ PUZZLES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να βάλετε τα 899 άσπρα και μαύρα κομμάτια για να φτιάξετε αυτό το puzzle, κάντε συνέχεια κλικ στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης και το πρόγραμμα θα συμπληρώσει την εικόνα σιγά-σιγά μόνο του. Είναι, κατά τη γνώμη μου, το πιο δύσκολο puzzle του παιχνιδιού.



Το δεύτερο πιο δύσκολο puzzle του παιχνιδιού, ειδικά όταν πρέπει να βρεις τη λύση υπό πίεση χρόνου.



Ετσι πρέπει να φτιάξεις αυτό το slide puzzle.



Με αυτήν την αντιστοιχία πρέπει να βάλεις στην πόρτα τις 4 σφραγίδες. Μόνο γι' αυτό το puzzle χρειάστηκα περίπου μισή ώρα.



Δείγμα του Inventory σου.



Κοιτώντας στον καθρέπτη, βλέπεις ότι πίσω σου βρίσκεται... μία μούμια !



Ανακαλύπτοντας το μυστικό δωμάτιο όπου είναι κρυμμένος ο εκρηκτικός μηχανισμός.

σης, υπάρχουν μερικές περιπτώσεις που θα λειτουργήσεις υπό χρονικό περιορισμό. Και αυτές οι στιγμές είναι πολύ έξυπνα δοσμένες και συντελούν στην κορύφωση του μυστηρίου και της έντασης που διαπερνά σαν κόκκινη κλωστή όλο το παιχνίδι.

Η δράση του είναι συγκλονιστική. Κατ' αρχάς, να ξεκαθαρίσω πως το The Mystery of the Mummy είναι από τα πιο δύσκολα παιχνίδια που έχω παίξει τα τελευταία χρόνια, πολύ πιο δύσκολο από το Schizm, έτσι για να έχετε ένα μέτρο σύγκρισης. Η δράση του χωρίζεται σε 4 κυρίως επίπεδα, τα οποία καταλαβαίνεις από τις ονομασίες των saves, ενώ έχουν σχέση με το πόσο προχωρείς στο παιχνίδι αλλά και με την κορύφωση της έντασης και της δράσης του.

Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε θεματολογία, αλλά και επίπεδο δυσκολίας. Ετσι, θα συναντήσεις τουλάχιστον 2 sliders puzzles, ένα εξαιρετικά δύσκολο puzzle αναγραμματισμού (χρειάστηκα πάνω από 6 ώρες για να το λύσω) και ένα από τα πιο δύσκολα puzzles που έχω δει στη ζωή μου, το οποίο αγνοούσα. Τα puzzles αυτά αποκαλούνται gliders ή nonograms και είναι ιδιαίτερα δημοφιλή και ανεπτυγμένα στην Ιαπωνία, όπου μπορείς να τα βρεις παντού. Ο λόγος για το περίφημο puzzle στο τέλος του 5ου επιπέδου, όπου πρέπει, χρησιμοποιώντας 899 άσπρα και μαύρα κομμάτια, να σχηματίσεις το πρόσωπο του Sherlock Holmes. Προσπαθούσα πάρα πολλές ώρες να το καταφέρω χωρίς αποτέλεσμα, μέχρι που έμαθα για ένα cheat που υπάρχει στο σημείο αυτό και με το οποίο μπορείς να λύσεις σχεδόν "αυτόματα" το τρομερό αυτό puzzle! Υπάρχει ένας εκπληκτικός γρίφος με ένα δωμάτιο, το πάτωμα του οποίου μετακινείται καθώς προσπαθείς να κινηθείς σ' αυτό, το οποίο επίσης μπορεί να σε τρελάνει μέχρι να βρεις τη λογική του.

Η δράση είναι διανθισμένη με μερικά τμήματα τα οποία πρέπει να ολοκληρώσεις ευρισκόμενος υπό χρονικό περιορισμό, κάτι απόλυτα φυσιολογικό για μία τέτοια περιπέτεια. Οταν βρίσκεσαι κάτω από τέτοιο περιορισμό, στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης θα εμφανίζεται ένα ειδικό timer icon, το οποίο θα σου δείχνει πόση ώρα σού απομένει. Είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι έχουν βάλει εναλλακτική δράση που οδηγεί στο να "μειώνεις" την ένταση που σου προκαλεί ο χρονικός αυτός περιορισμός. Εάν βρίσκεσαι, για παράδειγμα σε ένα δωμάτιο γεμάτο καπνούς και το σχετικό timer εμφανίζεται γιατί παθαίνεις ασφυξία, ο χρόνος "πέφτει" σχετικά γρήγορα. Αν όμως κόψεις ένα πανί και το βάλεις στο πρόσωπό σου, αυτόματα ο ρυθμός του timer μειώνεται!

Το κυριότερο αρνητικό στοιχείο στη δράση έχει να κάνει με το γεγονός ότι πάρα πολλά αντικείμενα που πρέπει να τα μαζέψεις, τα ξεχωρίζεις εξαιρετικά δύσκολα. Ειδικά στο κελάρι, η ζωή σου θα γίνει κόλαση. Στο σημείο αυτό "έφαγα" μία ολόκληρη μέρα μέχρι να βρω τι έπρεπε να κάνω και ποια αντικείμενα να πάρω.

Γενικά αυτό που με εντυπωσίασε στο παιχνίδι και με καθήλωσε είναι το πόσο καλοσχεδιασμένη και έξυπνα δομημένη είναι η δράση του. Είναι πολύ εντυπωσιακό το πώς έβαλαν τόσο πολλούς γρίφους στα δωμάτια του σπιτιού και πώς αυτοί "ενεργοποιούνται" ανάλογα με το σε ποιο σημείο του παιχνιδιού έχεις προχωρήσει.

Παρά τα όποια προβλήματά του, το The Mystery of the Mummy είναι ένας "βασιλιάς" αν το κρίνεις με γνώμονα την ποικιλία της δράσης και των γρίφων του, τη λειτουργικότητά τους, την εξυπνάδα τους, το ουσιαστικό "δέσιμο" μεταξύ τους. Δείτε το οπωσδήποτε - είμαι σχεδόν σίγουρος ότι θα τρελαθείτε μαζί του.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ 92

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΓΡΙΦΟΙ
90	90	90	80	94	99

Αν τα adventures κρίνονται κυρίως από τους γρίφους και τη δράση τους, τότε το The Mystery of the Mummy είναι ένα από τα κορυφαία adventures της τελευταίας δεκαετίας. Η δράση και οι γρίφοι του είναι τόσο καλοσχεδιασμένοι που σε αφήνουν κυριολεκτικά άφωνο. Αν δεν εμφάνιζε μερικά προβλήματα στο χειρισμό του, υποστήριζε μεγαλύτερες αναλύσεις γραφικών και εμφάνιζε σε κείμενο τις διάφορες ομιλίες, τότε θα μιλούσαμε για ένα αριστούργημα. Δείτε το πάση θυσία.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: UBI SOFT

Game review

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 600MHz, 128MB ΜΝΗΜΗ, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 3D ΜΕ 32MB ΜΝΗΜΗ, 650MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 4x CD-ROM ΚΑΙ DIRECTX 8.1

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



...και ελπίζω να το προφέρω σωστά!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr

Οπως θα θυμάστε, το Rayman 3 ήταν η μοναδική αξιόλογη είδηση που παρουσίασα στο ένδοξο Computer Show #1. Συνεπώς, κατά κάποιον τρόπο, είχα εξασφαλίσει και το review του. Ομως, με το Rayman δεν μας συνδέει μόνο το Computer Show. Πριν από περίπου τρία χρόνια, όταν έκανα τα πρώτα βήματά μου ως συντάκτης, είχα παρουσιάσει και το Rayman 2, με το οποίο είχα μείνει κατενθουσιασμένος. Η τρίτη συνέχεια του Rayman, ύστερα από τρία ολόκληρα χρόνια, είναι τόσο χαριτωμένη και ευχάριστη όσο την περίμενα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΜΕΣΟ ΑΝΩΤΕΡΟ ΑΝΩΤΑΤΟ

Μία από τις κατηγορίες που μας "άφησε χρόνους" είναι τα platforms. Μόνο στο MAME μπορούμε να βρούμε τους τελευταίους απόγονους του είδους αυτού, που "καταβροχθίσθηκε" εν ριπή οφθαλμού από τα μεγαθήρια που ακούν στο όνομα 3D Action, RPGs και RTS. Ομως, όπως γνωρίζουμε, τίποτα δεν χάνεται! Αντιθέτως μεταλλάσσεται, εξελίσσεται και συνεχίζει να επιβιώνει... Ετσι, λοιπόν, τα platforms εξελίχθηκαν, εκμεταλλευόμενα τις δυνατότητες των 3D graphics. Η νέα κατηγορία που προέκυψε είναι μεν απόγονος των platforms, αλλά οι ομοιότητες πλέον είναι ελάχιστες.

Η αγορά του gaming απορρίπτει πια τα πολύ απλά παιχνίδια, όπως ήταν στο παρελθόν τα platforms, όπου ένα ανθρωπάκι έτρεχε από εδώ και από εκεί και έκανε συνέχεια τα ίδια πράγματα, ενώ ο παίκτης χρησιμοποιούσε μόνο 5 ή 6 πλήκτρα όλα κι



Τα "οικογενειακά" βάρη.

Θετικά

- Πολύ καλοδουλεμένα γραφικά και ήχος
- Αφθονο χιούμορ
- Αμέτρητα extras
- Πολύ απλός χειρισμός και gameplay

Αρνητικά

- Ενδέχεται να το βαρεθείτε γρήγορα, εάν δεν είστε fan του είδους

Αν σας άρεσε...

...τότε μπορείτε να παίξετε τα προηγούμενα Rayman, καθώς και το Dragon's Lair 3D, που βγήκε πριν από περίπου τρεις μήνες. Αν θέλετε να κάνετε ένα ακόμη μεγαλύτερο ταξίδι στο παρελθόν, τότε θα σας συνιστούσα παιχνίδια όπως τα Cool Spot, Titus the Fox και Earth Worm Jim. Ποπό, τι θυμήθηκα!

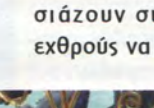
Το Rayman 3 είναι ένα game για παιδιά, με διασκεδαστικό περιεχόμενο, απίθανη ατμόσφαιρα, το οποίο θα χαρίσει σε όσους το παίξουν μια μοναδική εμπειρία.

όλα... Σιγά-σιγά επήλθε κορεσμός στον gamer και άρχισε να ζητά κάτι παραπάνω. Ετσι, τα τελευταία χρόνια ακόμα και τα platforms παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα εξέλιξης του χαρακτήρα, πολλά κόλπα για τον ήρωα και ποικιλία στη δράση. Ενα από αυτά τα παιχνίδια είναι το Rayman. Ενώ το Rayman 1 ξεκίνησε ως platform, η συνέχειά του, το Rayman 2, μετατράπηκε σε 3D action - platform. Εν έτει 2003, το Rayman 3... χτυπά ξανά την πόρτα των gamers, διεκδικώντας ένα μερίδιο στην καρδιά τους και στον σκληρό τους. Πιστεύω ότι αξίζει να του δώσετε μία ευκαιρία, αφού πρόκειται για κάτι κλασικό... όπως στα καρτούν!



ΣΕΝΑΡΙΟ

Μετά την τελευταία περιπέτειά του ο Rayman ξεκουράζεται, παίρνοντας τον καθιερωμένο υπνάκο του. Ολα βαίνουν καλώς και η ζωή κυλά με τους καθιερωμένους αργούς ρυθμούς της. Ξαφνικά όμως εμφανίζονται τα Dark Lums, κάτι παράξενα έντομα σαν μαύρες τριχωτές μύγες, τα οποία απειλούν τον κόσμο του Rayman. Τα Dark Lums αρχίζουν και κυνηγούν όλα τα καλά πλάσματα του κόσμου του Rayman και αφαιρώντας τους το τρίχωμα, μεταμορφώνονται σε Hoodlums, ανθρωπόμορφα πλάσματα τα οποία αποτελούνται από δεκάδες Dark Lums.



Η μοίρα όμως, όπως σε όλες τις ιστορίες, παίζει παράξενα παιχνίδια: ο αρχηγός των Dark Lums, ο Andre, για κακή του τύχη μπαίνει στο στομάχι του καλύτερου φίλου του ήρωά μας, του Globox. Ετσι, ο Rayman έχει διπλό στόχο στη νέα περιπέτειά του. Πρώτον, πρέπει να σώσει τον κόσμο από τη μάστιγα των Dark Lums, που έχουν βαλθεί να φέρουν τα πάνω κάτω, και δεύτερον να βγάλει τον Andre μέσα από την κοιλιά του Globox!

Η ιστορία μπορεί να μη σας ενθουσιάζει με την πλοκή της, καθώς οι περισσότεροι έχετε συνηθίσει σε παιχνίδια που παρουσιάζουν συνωμοσίες και ατελείωτους εχθρούς να απειλούν να καταστρέψουν τη

Ξέρετε ότι...

...το μάθημα ιστορίας για τον Rayman ξεκινάει; Ο Rayman πρωτοεμφανίστηκε στην αγορά το 1995 για το PlayStation και έκτοτε αγαπήθηκε από το κοινό όσο λίγοι ήρωες. Παρόλο που το project ήταν επιτυχές, η Ubi Soft δεν έπνιξε την αγορά με Rayman παιχνίδια, όπως κάνουν άλλες εταιρείες όταν βλέπουν ότι ένας τίτλος πηγαίνει καλά! Ετσι, το Rayman 2 ήρθε ύστερα από 5 ολόκληρα χρόνια, αποχαιρετώντας τον κόσμο του 2D και εισβάλλοντας στον παντοδύναμο και αναπτυσσόμενο κόσμο του 3D. Ας ελπίσουμε ότι θα δούμε και τέταρτη συνέχεια του Rayman, αφού έχω αρχίσει να τον συμπαθώ αρκετά :).





Τρομερές φάτσες οι Teensies. Θυμίζουν ελαφρώς μελιτζάνες, ιδίως με την απόχρωση που έχει η μύτη τους.

RAYMAN 3



ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ



Ο βασικός ήρωας είναι και πάλι εδώ, πρωταγωνιστώντας στην τρίτη περιπέτειά του. Πάντα έτοιμος να υπερασπιστεί τον κόσμο από το κακό, θα αναμετρηθεί με τους σιχαμερούς Hoodlums, οι οποίοι καταστρέφουν τον κόσμο του και απειλούν τη ζωή και την υγεία του φίλου του, Globox.



Ως καλύτερος φίλος και σύντροφος του Rayman, θα τον συνοδεύσει καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας μας. Αντιμετωπίζει ένα σοβαρότατο πρόβλημα με το στομαχάκι του, από τότε που κατάπιε τον αρχηγό των Lums, τον Andre, που θα τον ταλαιπωρήσει πάρα πολύ μέχρι να βγει από την κοιλιά του.



Ο Murfy είναι μια χαριτωμένη πράσινη μύγα, η οποία αναλαμβάνει το ρόλο του πληροφοριοδότη και προπονητή για τον Rayman. Είναι από τις πιο χαρακτηριστικές φιγούρες του παιχνιδιού, καθώς έχει καταπληκτική φωνή, είναι ετοιμόλογος και έχει απίστευτο χιούμορ.



Αυτοί οι παράξενοι κάτοικοι του κόσμου του Rayman είναι οι κορυφαίοι γνώστες της μαγείας και του τραγουδιού. Περπατάνε λες και έχουν πλατυποδία και έχουν μια μύτη σαν μελιτζάνα. Τράβηξαν την προσοχή των Hoodlums και θα ζητήσουν τη βοήθεια του Rayman, προσφέροντάς του διάφορα χρήσιμα δώρα.



Οι Hoodlums έχουν ένα σατανικό σχέδιο: θέλουν να γεμίσουν τις καρδιές του κόσμου με κακία και να καταστρέψουν οτιδήποτε καλό υπάρχει. Δυστυχώς, όμως, τα σχέδιά τους δεν πήγαν και τόσο καλά, αφού ο αρχηγός τους, ο ιδιότροπος Andre, φυλακίστηκε στην κοιλιά του Globox.

Γη. Ωστόσο, πρέπει να δείτε το Rayman ως καρτούν και να καταλάβετε ότι δεν προωθεί ούτε αντιγράφει τη βία. Είναι ένα game για παιδιά, με διασκεδαστικό περιεχόμενο, απίθανη ατμόσφαιρα, το οποίο θα χαρίσει σε όσους το παίξουν μια μοναδική εμπειρία. Δυστυχώς, το Rayman είναι ένα από τα ελάχιστα παιχνίδια που ξεφεύγει από τη (συνηθισμένη) βία στην οποία είμαστε τόσο αθεράπευτα εκτεθειμένοι όλοι οι gamers. Εύγε στην Ubi Soft, που αγνοεί τις απαιτήσεις της αγοράς για βία και αίμα και κυκλοφορεί ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, το οποίο μπορεί να απευθύνεται σε πιο μικρές ηλικίες, αλλά δεν θα αφήσει κανέναν ασυγκίνητο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Αναγκαστικά ένα platform παιχνίδι που εισβάλλει στον κόσμο του 3D πρέπει να έχει λίγο πιο περίπλοκο χειρισμό. Ομως αυτή η αλλαγή έγινε πολύ καιρό πριν, όταν μεταβήκαμε από το Rayman 1 στο Rayman 2. Ετσι, πλέον οι περισσότεροι gamers γνωρίζουν πώς να παίζουν ένα 3D action platform. Το Rayman 3 δεν πρόκειται να σας δυσκολέψει καθόλου όσον αφορά στο χειρισμό, καθώς έχει υπεραπλουστευμένες λειτουργίες. Κατά κύριο λόγο θα χρησιμοποιείτε 6 πλήκτρα, ενώ στη χειρότερη περίπτωση θα φτάσετε μέχρι τα 8. Πέραν των τεσσάρων πλήκτρων για την κίνηση του χαρακτήρα στο χώρο, έχουμε ένα πλήκτρο με το οποίο ο Rayman εξαπολύει επιθέσεις/γροθιές. Οταν κρατήσετε πατημένο για λίγα δευτερόλεπτα το πλήκτρο της επίθεσης, τότε ο Rayman χαρίζει στους αντιπάλους του ισχυρότερες (των φυσιολογικών) γροθιές. Εν συνεχεία, έχουμε το πλήκτρο για το άλμα (jump). Εάν ο ήρωάς μας βρίσκεται στον αέρα και κρατήσετε πατημένο το jump, τότε τα μαλλιά του μεταμορφώνονται σε έλικες μειώνοντας την ταχύτητα της πτώσης του. Τα επόμενα δύο πλήκτρα δεν θα τα χρησιμοποιείτε πολύ συχνά. Το πρώτο εκ των δύο σας δίνει τη δυνατότητα να κρατάτε τον Rayman ευθυγραμμισμένο με τον αντίπαλό του, ενώ οι επιθέσεις του θα κάνουν καμπύλη, υπερπηδώντας διάφορα εμπόδια. Το δεύτερο πλήκτρο αλλάζει την οπτική γωνία από 3D person σε 1st person, επιτρέποντας τη μετακίνηση της κάμερας με τα πλήκτρα κίνησης.



Πλακώνοντας στο ξύλο έναν Hoodlum.

Fan sites

- www.raymanzone.com
- www.rayman3.com
- www.raymaniacs.co.nr/



Σε ένα από τα extras θα μπορείτε να επιδοθείτε σε αγώνες τένις των Hoodlums.



Αυτό είναι που λένε τσακίρικο μάτι.



Οπως θα έχετε καταλάβει, η προοπτική του παιχνιδιού είναι τρίτου προσώπου. Η κάμερα είναι τοποθετημένη λίγο πιο πίσω και ψηλότερα από το κεφάλι του ήρωα. Αρκετές φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι πιθανόν να μπερδευτείτε με τη λειτουργία της κάμερας καθώς κινείται με μία κάπως παράξενη λογική. Η συμβουλή μου για να ξεπεράσετε αυτό το μικρό πρόβλημα είναι απλή: κινείτε το χαρακτήρα σας σύμφωνα με αυτά που βλέπετε στην οθόνη. Θέλετε να πάει δεξιά, πατήστε το πλήκτρο για δεξιά. Ο συγκεκριμένος χειρισμός, που συναντάται και σε άλλα παιχνίδια του είδους, μας έρχεται από τις κονσόλες και, δυστυχώς, οι περισσότεροι PC gamers δεν είμαστε εξοικειωμένοι σε αυτό το στυλ.



Παίζοντας το Rayman 3, δεν θα εθιστείτε, άλλωστε αυτό δεν ήταν ποτέ το χαρακτηριστικό των platform games. Απλώς θα διασκεδάσετε, θα περάσετε καλά και θα γελάσετε με τις αστείες σκηνές που θα συμβαίνουν στην οθόνη σας. Αξία αναφοράς είναι τα υπεράριθμα extras που προσφέρει το παιχνίδι, στα οποία ο παίκτης αποκτά πρόσβαση μόνο όταν μαζέψει συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Είναι από τα λίγα single player παιχνίδια στα οποία έπιασα τον εαυτό μου να κυνηγά το high score ούτως ώστε να καταφέρω να ξεκλειδώσω τα extras. Τα extras, ως συνήθως, είναι μικρής διάρκειας αστεία παιχνιδάκια, τα οποία μπορείτε να απολαύσετε κάνοντας break από την κύρια περιπέτεια του Rayman.



Save στο παιχνίδι δεν υπάρχει, καθώς αυτή η διαδικασία εκτελείται αυτόματα κάθε φορά που ολοκληρώνετε με επιτυχία ένα επίπεδο. Παρόλο που γενικότερα είμαι οπαδός του save στα παιχνίδια, ομολογώ ότι δεν με ενόχλησε καθόλου η απουσία του στο Rayman 3. Μια κανονική save engine θα μείωνε πολύ την αντοχή του παιχνιδιού και θα χάλαγε την όλη αίσθηση... Εξάλλου ποιο platform είχε ποτέ κανονικό save;



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος του Rayman 3 διακρίνονται για έναν βασικό λόγο: είναι φοβερά, όχι τόσο ως προς την ποιότητα των γραφικών (εξάλλου πού να κοντράρεις τα δύο νέα Unreal) όσο ως προς την απόδοσή τους. Το περιβάλλον και οι ήρωες έχουν αποδοθεί με πολύ χιούμορ και καρτουνίστικα γραφικά που θα αρέσουν και στον πιο απαιτητικό του είδους. Τα ηχητικά εφέ, η μουσική, ο τρόπος που μιλάνε οι χαρακτήρες είναι όλα τόσο καταπληκτικά που θα κολλήσετε μαζί τους. Για ακόμη μία φορά επαληθεύεται ότι δεν χρειάζεται τα γραφικά να είναι state of the art για να προσελκύουν τον gamer. Εάν παρουσιάζονται με τον κατάλληλο τρόπο και έχουν δουλευτεί σωστά, τότε το αποτέλεσμα θα είναι πολύ ικανοποιητικό!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το Rayman 3 μου άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Παρά το ότι πρόκειται για έναν τίτλο που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 10-17 (άντε μέχρι 40 το πολύ :P), μπορώ να πω ότι το διασκέδασα αρκετά. Με το Rayman έζησα τι σημαίνει ξεκούραστο gaming, αφού δεν αγχωνόμουν, απλώς απολάμβανα! Εν αντιθέσει με άλλα παιχνίδια (όπως το Splinter Cell), που σε κάνουν να ψυχορραγείς όταν ο χαρακτήρας σου είναι κρυμμένος στις σκιές και ο αντίπαλος πλησιάζει σε απόσταση αναπνοής χωρίς ακόμα να σε έχει αντιληφθεί. Αν και είμαι υπέρμαχος του multiplayer, ομολογώ ότι στον συγκεκριμένο τίτλο δεν ήταν απαραίτητο αλλά ούτε και εύκολο να γίνει, οπότε δεν επηρεάστηκε αρνητικά η βαθμολογία από την απουσία του.





Ενα ακόμα extra, όπου παίζετε Rayman σε κλασικό platform στυλ.

Θα σας προτείνω ανεπιφύλακτα το Rayman 3, για δύο λόγους: διότι, πρώτον, πάει κόντρα στο κατεστημένο (όχι στη βία και στον πόλεμο) και, δεύτερον, είναι άκρως διασκεδαστικό και αστείο! Παίζοντας Rayman 3... γιου γουίλ χαβ φαν. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΙΟΥΜΟΡ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
87	94	98	93	91	87

Ενας υπέροχος τίτλος που σπάει τη μονοτονία και θα σας προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: UBI SOFT

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ P-III 800/ATHLON 700, 256MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP, 3D CARD ΜΕ 32MB RAM, 4x CD-ROM DRIVE, SOUND CARD ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ DIRECTX 8.1, 1,1GB ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



Οι ξεχασμένες μάχες



Είμαι σχεδόν βέβαιος πως γνωρίζετε, ιδίως οι flight simmers, πολύ καλά το IL-2, το οποίο είχε κυκλοφορήσει στα καταστήματα αρκετούς μήνες πριν. Πώς να μην το γνωρίζετε, άλλωστε, αφού αποτελούσε το καλύτερο flight sim του Β' Παγκοσμίου Πολέμου μέχρι την έλευση του Combat Flight Simulator 3 της Microsoft, του μοναδικού παιχνιδιού που μπορούσε να συγκριθεί με τον εξαιρετικό αυτό τίτλο.

Τα στελέχη της Ubi Soft (ubi.com), βλέποντας την απήχηση του IL-2, αποφάσισαν σε συνεργασία με τη Maddox Games (ανέλαβε την υλοποίηση του τίτλου) να δημιουργήσουν ένα sequel, το Forgotten Battles, έναν τίτλο που αναμένεται να δώσει συνέχεια στις ατέλειωτες αερομαχίες, off-line και on-line, στους αιθέρες του IL-2. Είναι αλήθεια πως το συγκεκριμένο sequel το αναμέναμε με αγωνία, διότι, όπως προαναφέραμε, το πρώτο μέρος είχε αποκτήσει πολλούς φανατικούς οπαδούς, έχοντας κατακλύσει το Διαδίκτυο με fan sites και virtual πολεμικές μοίρες, κάνοντας τις μάχες μεταξύ των επίδοξων virtual

του Μανώλη Φουρνιστάκη manfg13@yahoo.gr

Το σύνθημα για την εκκίνηση των κινητήρων είχε δοθεί. Ο έλικας άρχισε να στροβιλίζεται αργά, για να καταλήξει στο τέλος να γυρίζει με πολύ γρήγορο ρυθμό. Η άτρακτος έτρεμε από την ισχύ του κινητήρα του αεροσκάφους μου. Δίνω ώθηση στον κινητήρα, ελευθερώνω τα φρένα και το αεροπλάνο αρχίζει να κυλά. Μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα είχα επιταχύνει αρκετά ώστε να μπορώ να απογειωθώ. Τραβώ το μοχλό προς τα πίσω και... ξαφνικά ήμουν φάτσα με το έδαφος. Πάλι δεν χειρίστηκα σωστά τα rudders!!! (duuuh)


Το φινλανδικό Brewster σε μία ακόμη αποστολή.

Θετικά

• Υψηλός ρεαλισμός, καταιγιστική δράση, ενδιαφέρουσες campaigns

Αρνητικά

• Δεν συνεργάζονται στο multiplayer το πρώτο IL-2 με το Forgotten Battles, παρόλο που η μηχανή κάτω από την οποία δημιουργήθηκαν δεν διαφέρει και πολύ.

Στο Forgotten Battles μπορείτε να λάβετε μέρος σε 4 διαφορετικές ιστορικές campaigns και, γιατί όχι, να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας.

πιλότων πραγματικά λυσσαλέες (τύφλα να 'χουν ο Σαντάμ, ο Μπους και όλη η θλιβερή συνομοταξία που στέλνει στρατιώτες και αμάχους στο θάνατο).

Προτού ξεκινήσουμε την απόπειρα "ακτινογραφίας" του Forgotten Battles, θα ήθελα να ευχηθώ μετά τον πόλεμο στο Ιράκ να περιοριστούμε μόνο σε virtual αερομαχίες, σε βομβαρδισμούς χωρίς πραγματικές εκρήξεις, βόμβες και θύματα.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι γνώστες του πρώτου IL-2 δεν θα διαπιστώσουν ιδιαίτερες διαφορές με το παρόν sequel. Ενα πράγμα για το οποίο δεν πρέπει να ανησυχείτε καθόλου είναι η δυσκολία του χειρισμού, καθώς το κατά πόσο ρεαλιστικό και δύσκολο στο χειρισμό μπορεί να γίνει το μοντέλο πτήσης, αλλά και όλοι οι παράγοντες δυσκολίας που επηρεάζουν την πτήση και τις μάχες εξαρτώνται καθαρά από εσάς. Μέσα από το μενού επιλογών μπορείτε να ρυθμίσετε το επίπεδο δυσκολίας, εύκολα και γρήγορα. Βέβαια, το πιο συναρπαστικό παιχνίδι γίνεται όταν ο βαθμός προσομοίωσης βρίσκεται σε κάποιο "x" επίπεδο δυσκολίας, ούτως ώστε να γευτείτε, έστω και εικονικά, τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν οι πιλότοι της εποχής εκείνης και πόσο μεγαλύτερη δεξιοτεχνία απαιτούνταν για να πετάξουν εκείνα τα μαχητικά σε σχέση με τα σύγχρονα. Αυτό μπορείτε να το καταλάβατε όταν αποπειραθείτε να απογειωθείτε για πρώτη φορά. Ακόμα και στα μικρότερα επίπεδα δυσκολίας, η απογείωση και πολύ περισσότερο η προσγείωση θα σας ταλαιπωρήσουν. Ενώ λοιπόν θα είστε lineup με τον αεροδιάδρομο και θα επιταχύνετε για να απογειωθείτε, με "χαρά" θα διαπιστώσετε πως το αεροπλάνο πηγαίνει "βάρκα-γιαλό". Αν δεν χρησιμοποιήσετε με κάποια λεπτότητα τα rudders, τότε στην καλύτερη περίπτωση να βρεθείτε στα χωράφια. Οσον αφορά στην προσγείωση, ενώ παίρνετε την άδεια από τον Πύργο Ελέγχου (ναι, απαιτείται αυτή η ενέργεια) για προσέγγιση και προσγείωση, κάντε παράλληλα και κάνα ευχέλαιο, γράψτε τη διαθήκη σας και αν έχετε τίποτα αντικείμενα αξίας, θυμηθείτε και μένα το φτωχό! Με λίγα λόγια, δύσκολα τα πράγματα στην προσγείωση και απαιτείται εξάσκηση για να μη σας μαζεύουν από καμιά χαράδρα.

Θεωρώντας ότι κατορθώσατε να σηκώσετε το σκάφος από το έδαφος (εμένα μου λες...), δεν θα αντιμετωπίσετε περαιτέρω προβλήματα. Απλώς να θυμάστε πως δεν πιλοτάρετε

Ξέρετε ότι...

...η Φινλανδία στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο είχε πάρει το μέρος της Γερμανίας; Αυτό είχε γίνει όταν, πριν καλά καλά να εξαπλωθεί ο πόλεμος σε ολόκληρη την Ευρώπη, η Σοβιετική Ενωση εισέβαλε στη Φινλανδία και η Γερμανία εφοδίασε τους Φινλανδούς με στρατιωτικό υλικό, κυρίως αεροπλάνα. Η Φινλανδία το 1939, όταν πρωτοδέχθηκε την επίθεση, σχεδόν χωρίς εξοπλισμό αναχαίτισε τους Σοβιετικούς, και το 1941, όταν ξαναδέχθηκε επίθεση από τον κόκκινο στρατό, κατάφερε να πετύχει, ως σύγχρονος Δαβίδ, ολοκληρωτική νίκη.


Touchdown.

Αν σας άρεσε...

...δεν χωρεί αμφιβολία πως πρέπει να δείτε και το Combat Flight Simulation 3 της Microsoft. Εξάλλου, στην παρούσα φάση, αυτοί οι δύο τίτλοι είναι οι μόνοι αξιόλογοι στα flight sims με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.


Διάδρομος ενόψει. Σε λίγο θα είμαστε "σπίτι".

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

"335th GREEK SQUADRON" FOR IL-2 (WWW.HELLENIC-SQN.GR)



335th HELLENIC COMBAT WING

Ποιος είπε ότι οι Ελληνες flight simmers δεν έχουν τη δική τους παρουσία στο Διαδίκτυο, συμμετέχοντας στις δραστηριότητες του IL-2 και του IL-2: Forgotten Battles; Η 335th Greek Squadron έρχεται να αποδείξει το αντίθετο. Ας δούμε όμως τις μας είπε η ίδια η 335th, μέσω του αρχηγού της Γιώργου Μπέλλου (335th_GRViper):

"Η εικονική μοίρα '335th Greek Squadron' ιδρύθηκε πριν από περίπου έναν χρόνο, αρχικά από πέντε μέλη, με σκοπό τις on-line πτήσεις με τον εξομοιωτή 'IL-2 Sturmovik' της Ubi Soft. Μέλη της μοίρας 'πετάνε' κατά κανόνα στο Hyper Lobby σχεδόν καθημερινά. 'Πετάμε' αποστολές συνεργασίας (coop) ή αερομαχίες (dogfights). Δεν υπάρχει περιορισμός από τη μοίρα όσον αφορά στο επίπεδο δυσκολίας ή στο είδος των αποστολών. Ολα επιτρέπονται, αρκεί τα μέλη να το διασκεδάζουν!

Οι μόνοι περιορισμοί που υπάρχουν είναι αυτοί που αναφέρονται στον Κανονισμό Λειτουργίας και στον Κώδικα Συμπεριφοράς. Οι κανονισμοί αυτοί δεν έχουν σκοπό να περιορίσουν τα μέλη, αλλά να θέσουν τα όρια στα οποία πρέπει αυτά να κινούνται, αφού συνήθως δεν υπάρχει προσωπική γνωριμία και εύκολα μπορούν να δημιουργηθούν παρεξηγήσεις σε μια κοινότητα 40 ανθρώπων.

Η μοίρα συμμετέχει μαζί με πολλές άλλες αντίστοιχες σε διάφορες διοργανώσεις. Οι πιο γνωστές είναι οι Virtual Eastern Front (http://www.virtualeasternfront.com/), Iron Skies (http://www.ironskies.net/) και Fighter Sweeps (http://alloutwar.com/IL2FS/). Πρόκειται για διοργανώσεις που γίνονται από την κοινότητα των μοιρών του IL-2. Οι συμμετοχές σε εικονικούς πιλότους μπορεί να φτάνουν και σε εκατοντάδες μέλη. Κάθε διοργάνωση έχει τους δικούς της κανόνες, επίπεδο δυσκολίας κ.λπ. Εδώ υπάρχει ο περιορισμός όσον αφορά στα μέλη της μοίρας ότι πρέπει να γνωρίζουν τους κανονισμούς κάθε διοργάνωσης αλλά και να έχουν μια σχετική ευχέρεια να 'πετάνε' ομαδικά, αλλά και να είναι εξοικειωμένοι με τα αντίστοιχα settings. Γι' αυτόν το λόγο οι επίσημες συναντήσεις και εκπαιδεύσεις της μοίρας γίνονται ως επί το πλείστον στα settings αυτά.

Τι πρέπει να κάνει κάποιος προκειμένου να ενταχθεί στη μοίρα; Πρέπει να έχει καλή θέληση! Να διαβάσει τους κανονισμούς και εφόσον συμφωνεί, τότε να συνεχίσει! Ισως να του φαίνονται παράξενα όλα αυτά, αλλά το παρελθόν μάς έδειξε ότι είναι απαραίτητα! Πέρα από αυτά πρέπει να έχει το IL2: Forgotten Battles, καθώς και τα Hyper Lobby (http://hyperfighter.jinak.cz/) και Roger Wilco (www.rogerwilco.com), τα οποία είναι freeware. Το μεν Hyper Lobby είναι ο δικτυακός τόπος όπου γίνονται όλες οι συναντήσεις, το δε Roger Wilco είναι ο 'ασύρματός' μας!"

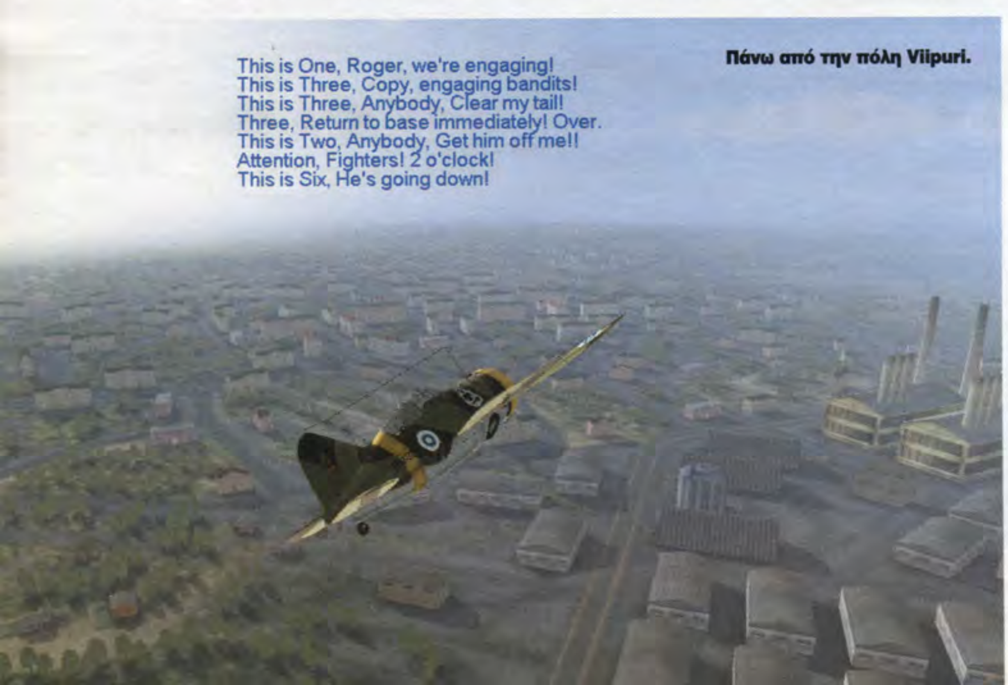
Fan sites

- www.il2center.com
- www.bilkoshq.com
- www.sturmovik.com/il2index.htm
- www.sturmoturnee.net

σύγχρονο μαχητικό. Συνεπώς αποφεύγετε extreme ελιγμούς και να τραβάτε πολλά G, γιατί θα τυφλώνεστε συνέχεια από τα black outs και τα red outs, αν, δε, πέσετε σε κανένα spin, τότε ούτε ευχέλαιο δεν θα προλάβετε να κάνετε. Φυσικά, κάθε αεροσκάφος αντιδρά διαφορετικά και το Forgotten Battles διαθέτει πολλά flyable αεροπλάνα, 49 αν δεν απατώμαι (μεταξύ μας, αρκετά από αυτά είναι τα ίδια αεροπλάνα, με κάποιες παραλλαγές στον αρχικό τύπο τους). Για παράδειγμα, με το Bf109 αποφεύγετε τους πολύ απότομους ελιγμούς. Προσωπικά με το συγκεκριμένο αεροπλάνο ταλαιπωρήθηκα αρκετά, άσχετα αν ήταν ένα από τα καλύτερα καταδιωκτικά του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Οσον αφορά στο interface, η αλήθεια είναι πως τα πλήκτρα που χρειάζονται είναι αρκετά. Αν θέλετε να χειριστείτε τα αεροπλάνα με υψηλό βαθμό ρεαλισμού, τότε χρειάζονται τα περισσότερα πλήκτρα, αν όχι όλα. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα, διότι με δύο το πολύ τρεις πτήσεις θα τα έχετε μάθει.

Ενα επίσης θετικό στοιχείο είναι ότι μπορείτε να επιταχύνετε ή και να επιβραδύνετε την ταχύτητα της πτήσης. Σε ορισμένες αποστολές θα χρειαστεί να πετάτε για αρκετή ώρα μέχρι το στόχο (cruising), κάτι το οποίο μπορεί να είναι βαρετό. Βάζοντας τον πολύ βολικό αυτόματο πιλότο, μπορείτε να επιταχύνετε μέχρι και 8 φορές περισσότερο την ταχύτητα του παιχνιδιού και να φτάσετε μια ώρα αρχύτερα στον προορισμό σας. Μπορείτε όμως να επιβραδύνετε το χρόνο και να έχετε κάποιες πιο... "Matrix" καταστάσεις!



Πάνω από την πόλη Viipuri.



Τον έχω εύκολα...



Με έχει εύκολα...



Εδώ ήταν κάποτε μία πυροβολαρχία βαρέος πυροβολικού.


Ετοιμοι για μία ακόμη αποστολή βομβαρδισμού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το πρώτο IL-2 είχε αφήσει θετικότατες εντυπώσεις στον τομέα τον γραφικών, σε τέτοιον βαθμό μάλιστα ώστε να ισχυρίζονται ορισμένοι flight simmers πως τα γραφικά του είναι καλύτερα από αυτά του CFS 3 (το τελευταίο είχε, ομολογουμένως, εξαιρετικά γραφικά). Αυτό δεν θα μπορούσε να αλλάξει στο Forgotten Battles. Τα γραφικά είναι απλώς εξαιρετικά, κυρίως τα μοντέλα των αεροσκαφών, αλλά και αυτά του εδάφους. Ορισμένες επίγειες μονάδες είναι ιδιαίτερα λεπτομερείς. Καταπληκτικά επίσης έχει αποδοθεί ο ουρανός, το μεγάλο μου "κόλλημα". Τα νέφη είναι πολύ όμορφα, ειδικά όταν πετάς ανάμεσά τους, ενώ ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί και στην αποτύπωση της θάλασσας. Το μόνο ψεγάδι που συνάντησα ήταν στις δασικές περιοχές, στις οποίες ναι μεν από ψηλά φαίνονταν όμορφα και ρεαλιστικά τα δέντρα, από χαμηλό ύψος όμως δεν φαίνονταν παρά κάποιες λεπτές πράσινες επιφάνειες (layers), οι οποίες σχημάτιζαν ένα δέντρο.

Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει και στον ήχο σε όλα τα επίπεδα. Πολύ καλή απόδοση έχει γίνει στις συνομιλίες των πιλότων, οι οποίες ήταν αρκετά ζωντανές την ώρα της μάχης, ενώ οι αντιδράσεις των πιλότων ήταν ανάλογες αν σημείωναν κάποια επιτυχία ή αν καταρρίπτονταν.

Σε ό,τι αφορά τις απαιτήσεις του συστήματος, ο τίτλος δοκιμάστηκε σε έναν Duron 1.300GHz, 512MB RAM και μία GeForce 420 MX και δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα.



CAMPAIGNS

Στο Forgotten Battles μπορείτε να λάβετε μέρος σε 4 διαφορετικές ιστορικές campaigns και, γιατί όχι, να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε την πλευρά των Γερμανών, των Σοβιετικών, των Ούγγρων ή των Φινλανδών, όλες ενδιαφέρουσες, με τις συνήθως ύποπτες αποστολές των campaigns του Β' Π. Π., όπως αναχαιτίσεις, βομβαρδισμούς νηοπομπών, πυροβολαρχιών, πόλεων, συνοδείες βομβαρδιστικών κ.λπ. Φοβερή εμπειρία είναι, πάντως, να πετάτε με τα βομβαρδιστικά, όπως το ιστορικό Stuka. Σε single player mode έχω την αίσθηση πως οι campaigns μπορούν να κρατήσουν αρκετά ψηλά το ενδιαφέρον σας, γιατί πάντα θα θέλετε να δείτε τι ακολουθεί και, φυσικά, να κερδίζετε βαθμούς και μετάλλια.

Οσον αφορά στο multiplayer mode, η μόνη διαφορά είναι πως ο κάτοχος του πρώτου IL-2 δεν μπορεί να αντιμετωπίσει κάποιον αντίπαλο που διαθέτει το Forgotten Battles.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το IL-2 "Sturmovik": Forgotten Battles μπορεί να υπερηφανεύεται πως είναι άξιος απόγονος του IL-2 "Sturmovik", αφού διαθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το πρώτο μέρος να αγαπηθεί από πολλούς flight simmers και μη, τόσο σε off-line mode όσο και σε on-line. Τώρα σας αφήνω, γιατί πρέπει να φέρω σε πέρας μια αποστολή.

PC


Παρατηρήστε τη λεπτομέρεια.


Φιλαράκι, δεν μπορείς να κρυφτείς.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	CAMPAIGNS
94	93	89	88	91

Ενα ρεαλιστικό flight simulation το οποίο χαρακτηρίζεται από καταιγιστική δράση.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **EA SPORTS**

Game review

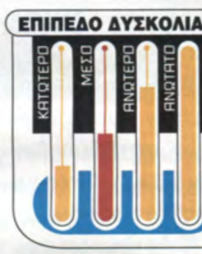
ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

EA SPORTS NBA LIVE 2003

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ — MINIMUM: PENTIUM II 'H AMD ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, 16MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, DIRECT3D
RECOMMENDED: PENTIUM III 700MHz, 256MB RAM, 32MB AGP ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, DIRECT3D ΚΑΙ T&L

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Θα αναστενάξουν τα καλάθια!





Δεν ξέρω πόσοι από εσάς αντιλήφθηκαν την περσινή απουσία του NBA Live από τη σκηνή των PC games. Η αλήθεια είναι ότι η σειρά σιγά-σιγά έδειχνε να φθίνει με το χρόνο, αφού κάθε νέα έκδοση έμοιαζε να είναι απλώς ένα expansion της προηγούμενης. Οι καινοτομίες ήταν ελάχιστες και ο μόνος σοβαρός λόγος αγοράς του παιχνιδιού ήταν τα ενημερωμένα ρόστερ των ομάδων της εκάστοτε σεζόν. Μάλλον αυτό το συνειδητοποίησε και η ίδια η EA Sports και αποφάσισε να κάνει ένα μικρό διάλειμμα στη σειρά, το οποίο φαίνεται να έχει ευεργετικά αποτελέσματα. Η σειρά NBA Live, λοιπόν, επανέρχεται δριμύτερη και ανανεωμένη, με το νεότερο εκπρόσωπό της να προσπαθεί να μας πείσει πως το σχεδόν άριστο επιδέχεται επιπλέον βελτιώσεις.

του Νότη "Olorin" Χαλκίδη olorin@compupress.gr

Για δες πώς τα φέρνει η μοίρα ορισμένες φορές... Ούτε παραγγελιά να το 'χα! Στο πρώτο review μου στο "PC Master" καταφέρνω να συνδυάσω τις δύο μεγάλες αγάπες μου: τα games και το μπάσκετ! Η EA Sports, λοιπόν, ύστερα από διάλειμμα ενός έτους, επιστρέφει με ακόμη μία συνέχεια της επιτυχημένης σειράς NBA Live!





Σύμφωνα με όλους τους ειδικούς, ο παίκτης αυτός είναι το νέο μεγάλο αστέρι του NBA... Εγώ!!!

Κι όπως είπαμε, κύριε διαιτητά... Θα μου δίνετε όλα τα φάουλ, έτσι;

Θετικά

- Όλα τα αστέρια του μαγικού κόσμου του NBA κάνουν την εμφάνισή τους
- Καινούρια, εξωπραγματικά καρφώματα!
- Ακόμη καλύτερα γραφικά και ήχος
- Το νέο Freestyle Control δίνει μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη
- Αρκετά πιστή απόδοση της ατμόσφαιρας του NBA
- Εεε... δεν έχετε άλλη επιλογή!

Αρνητικά

- Ξαναζεσταμένο φαΐ
- Η A.I., αν και αισθητά βελτιωμένη, απέχει πολύ απ' το τέλειο
- Σχετικά υψηλές απαιτήσεις, αν θέλετε να απολαύσετε όλες τις λεπτομέρειες στο full
- Πότε, επιτέλους, θα βγει ένα παιχνίδι μπάσκετ με ομάδες κι από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού;

Μέχρι να βρεθεί κάποιος αξιόλογος ανταγωνιστής (ή γενικά κάποιος ανταγωνιστής!), η EA Sports με το NBA Live θα έχει το μονοπώλιο στο χώρο των basketball simulators.

JUMP - BALL!

Το πρώτο χαμόγελο ζωγραφίστηκε στα χείλη μου τη στιγμή που αντίκρισα την εισαγωγή. Σε αντίθεση με παλαιότερες εκδόσεις, εδώ δεν χρησιμοποιήθηκαν τα κλασικά βίντεο από πραγματικές φάσεις του NBA, αλλά σκηνές φτιαγμένες με τη μηχανή του παιχνιδιού, προϊδεάζοντάς μας με αυτόν τον τρόπο για το τι θα δούμε στη συνέχεια.

Τα μενού του παιχνιδιού δείχνουν όμοια κι απαράλλαχτα με αυτά των τελευταίων εκδόσεων, κάτι που έχει και τα καλά του, αφού οι φίλοι της σειράς δεν θα δυσκολευτούν καθόλου στην πλοήγησή τους. Ετσι, υπάρχουν όλες οι γνωστές επιλογές, όπως είναι η επέμβαση στις συνθέσεις των ομάδων (αλλά είναι δυνατόν να μην έχουν βασικό το Ρεντζιά στους 76ers!), η δημιουργία νέων παικτών, καθώς και η επεξεργασία των ήδη υπαρχόντων. Πάνω απ' όλα όμως, το NBA Live 2003 διαθέτει μία από τις πιο ενημερωμένες databases για το μαγικό κόσμο του NBA με αναλυτικά στατιστικά για ομάδες και παίκτες.

Προτού ξεκινήσει ο αγώνας καλούμαστε, πέρα από τις αγωνιζόμενες ομάδες και τις βασικές πεντάδες τους, να επιλέξουμε την εμφάνιση που θα φορέσει κάθε ομάδα από τις τρεις φετινές και μία ρετρό περασμένων δεκαετιών. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε πως στο παιχνίδι περιλαμβάνονται και οι 29 ομάδες του NBA με τα ρόστερ τους ενημερωμένα έως και την 1η Οκτωβρίου 2002. Επιπλέον, θα βρείτε τις γνωστές ομάδες των άσσων του παρελθόντος, αλλά και τις ομάδες του All Star Game του 2002. Η παρου-

Αν σας άρεσε...

...δοκιμάστε κάποιο από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς NBA Live, από το 1995 έως και το 2001. Αν ψάχνετε περισσότερη δράση και λιγότερο ρεαλισμό, μην παραλείψετε να τιμήσετε δεόντως το NBA Jam στο MAME. Emulators και roms θα τα βρείτε αμφότερα στο συνοδευτικό DVD του "PC Master Gold". Αν όμως θέλετε μία ακόμη πιο ρεαλιστική εμπειρία, φορέστε τα αθλητικά σας, πάρτε τη δερμάτινη μπάλα σας και ξεχυθείτε στο κοντινότερο γηπεδάκι!

Ξέρετε ότι...

...το 52ο All Star Game του NBA, που διεξήχθη στις 9 Φεβρουαρίου στην Atlanta, μεταδόθηκε ζωντανά ή μαγνητοσκοπημένα σε 205 χώρες, ανάμεσα στις οποίες περιλαμβάνονται χώρες χωρίς ιδιαίτερη παράδοση στο άθλημα, όπως η Μοζαμβίκη και η Αϊτή; Όσο κι αν ψάξετε, πάντως, στον κατάλογο δεν πρόκειται να βρείτε την Ελλάδα... Αθάνατη Ελλαδάρα!!!

Κοίτα να δεις... Κάποτε παίζαμε αντίπαλοι και τώρα αυτός στο NBA Live κι εγώ στο μαστίγιο του Κράτσα!



GAME MODES

Εδώ παρουσιάζονται τα 7 είδη παιχνιδιού που περιλαμβάνει το παιχνίδι. Οπως βλέπετε, προς μεγάλη απογοήτευσή μας, για ακόμα μία φορά ο ιδιαίτερα αγαπητός διαγωνισμός τριπόντων λάμπει διά της απουσίας του!

EXHIBITION GAME Ενα φιλικό παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιον φίλο σας είναι ό,τι πρέπει για ορεκτικό πριν από το κυρίως πιάτο.

SEASON Διαλέξτε την αγαπημένη σας ομάδα και ξεκινήστε το μαραθώνιο με έπαθλο το βαρύτιμο τρόπαιο!

FRANCHISE Ακριβώς το ίδιο με το SEASON, με τη διαφορά ότι περιλαμβάνει και στοιχεία team management, ενώ δεν περιορίζεστε σε μια χρονιά, αλλά μπορείτε να παίξετε μέχρι 25 (!) σεζόν.

PLAYOFFS Για τους... τεμπέληδες της υπόθεσης, που βαριούνται τους πολλούς αγώνες και θέλουν, νικώντας 5-6 παιχνίδια, να φορέσουν το δαχτυλίδι του πρωταθλητή.

1 ON 1 Το γνωστό σε όλους μας "μονό". Διαλέξτε 2 παίκτες-μονομάχους και κάποιο από τα 3 πολύ όμορφα σχεδιασμένα διαθέσιμα γήπεδα (παραλία, γυμναστήριο, γειτονιά της Ν. Υόρκης) και... είθε να νικήσει ο καλύτερος! Προσφέρεται κυρίως για σύντομες κόντρες με φίλους (αλλά και εχθρούς...) σας.

PRACTICE Φορέστε τη στολή εκστρατείας... εεε προπόνησης και ξενυχτήστε κάνοντας εξάσκηση σε σουτ και καρφώματα. Αλλωστε, τρία είναι τα μυστικά της επιτυχίας: Προπόνηση, προπόνηση, προπόνηση...

MULTIPLAYER Βαρεθήκατε να παίζετε συνέχεια εναντίον του υπολογιστή και της μικρής αδερφής σας; Δοκιμάστε τις ικανότητές σας με αντιπάλους από κάθε γωνιά του πλανήτη μέσω Internet.



Δεν σας θυμίζει κάτι από το νέο Matrix;

σίαση των παικτών γίνεται με πολύ όμορφο τρόπο, ενώ η απεικόνιση των γηπέδων έχει εμπλουτιστεί με νέα στοιχεία, ενώ κάνουν την παρθενική εμφάνισή τους και οι 29 προπονητές των ομάδων. Πάντως, οι φίλαθλοι σκέφτονται σοβαρά να κατέβουν σε διαμαρτυρία στο Λευκό Οίκο, αφού ούτε φέτος κατάφεραν να κερδίσουν την τρίτη διάσταση και παραμένουν χάρτινοι...

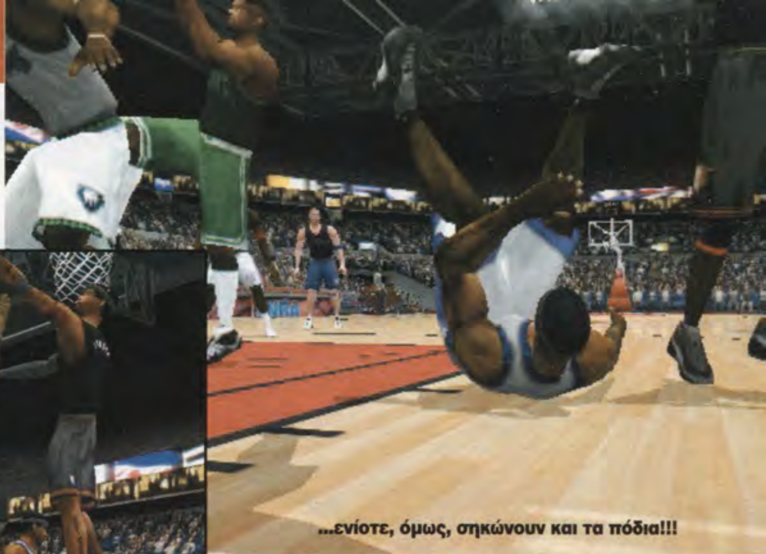
SLAM DUNK CONTEST!

Τι είναι ένα παιχνίδι μπάσκετ χωρίς καρφώματα; Ο,τι κι ένα μιούζικαλ χωρίς τραγούδια. Οσο κι αν ακούγεται υπερβολικό, θα θέλετε συνεχώς να καρφώνετε για να θαυμάσετε κάθε φορά και μια νέα κίνηση στο replay! Πιστέψτε με, αξίζει να παίξετε το practice mode επιλέγοντας κάποιον ειδήμονα στα καρφώματα (π.χ. τον Jordan των '90s ή τον Kevin Garnett) ώστε να απολαύσετε στο έπακρο όλες τις καταπληκτικές επινοήσεις των προγραμματιστών της EA Sports, αλλά και τις ικανότητες των αστέρων που χρησιμοποιήθηκαν για το motion capturing. Το τράνταγμα ολόκληρης της μπασκέτας καθώς αυτή αναστενάζει από τα καρφώματά σας είναι, νομίζω, η καλύτερη επιβράβευση.

Μεγάλη βαρύτητα έχει δοθεί και στις υπόλοιπες κινήσεις των παικτών. Αλλωστε, οι πιο γνωστοί αστέρες διαθέτουν και τις προσωπικές διάσημες κινήσεις τους. Ετσι, αν επιλέξετε τον Kobe Bryant, θα είστε σε θέση να ξεγελάσετε τους αντιπάλους σας με την ξεχωριστή crossover ντρίπλα του, ενώ κανείς δεν μπορεί να αντισταθεί στο τρομακτικό monster dunk του γιγάντιου Shaquile O' Neal! Επιπλέον, θα παρατηρήσετε σε πολλούς παίκτες κάποια περίεργα σύμβολα δίπλα από το όνομά τους. Αυτά δείχνουν ότι ο εν λόγω παίκτης έχει να επιδείξει ξεχωριστές επιδόσεις σε κάποια κατηγορία. Εχουμε, λοιπόν, αμυντικούς ρολίστες που ζουν και αναπνέουν αποκλειστικά για να κλειδώσουν το μεγάλο όπλο της αντίπαλης ομάδας, καυτούς σουτέρ που αν βρεθούν στη μέρα τους, δεν χάνουν τρίποντο ούτε απ' τη σέντρα, δίμετρους και βάλε γίγαντες που μπλοκάρουν σαν μανιακοί τα σουτ των αντιπάλων και, τέλος, περιπατητές των αιθέρων που θα σας αναγκάσουν να πατάτε ξανά και ξανά το replay για να θαυμάσετε τα καρφώματά τους. Από εσάς εξαρτάται αν θα εκμεταλλευτείτε αυτά τα όπλα στο δρόμο για τη νίκη.



Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί! Φτου, πάλι ισοπαλία!



...ενίοτε, όμως, σηκώνουν και τα πόδια!!!



Υπάρχουν, βέβαια, περιπτώσεις που ακόμη και τα μεγαλύτερα αστέρια σηκώνουν τα χέρια ψηλά...

Fan sites

- www.nbalive2003.ea.com
- www.nba-live.com
- www.nbalive.org
- www.nbalive-fr.net

ΠΑΡΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!

Η σημαντικότερη καινοτομία που εισάγει το παιχνίδι είναι το Freestyle Control. Τι εστί Freestyle Control; Είναι το νέο σύστημα χειρισμού που παρουσιάζει η EA Sports για πρώτη φορά στο NBA Live 2003 και, όπως υπόσχεται, θα αλλάξει τον τρόπο χειρισμού όλων των αθλητικών παιχνιδιών. Επειδή, όμως, ακούγεται πολύ καλό για να είναι αληθινό, πρέπει να επισημάνουμε πως για να απολαύσετε το στοιχείο αυτό, θα πρέπει να είστε υπερήφανοι κάτοχοι ενός αναλογικού joystick. Αν, λοιπόν, συμπεριλαμβάνεστε στους λίγους τυχερούς που το χειριστήριό τους δεν περιορίζεται σε ένα απλό D-Pad, θα είστε σε θέση να εκτελέσετε πάνω από 50 επιπλέον κινήσεις, όπως ντρίπλες πίσω από την πλάτη και κάτω από τα πόδια, fade-away σουτ, εντυπωσιακά lay ups, προστασία της μπάλας, "ψαρωτικές" προσποιήσεις και πολλά άλλα παρόμοια. Για τους υπόλοιπους κοινούς θνητούς, το Freestyle Control εξομοιώνεται εν μέρει με το συνδυασμό ενός πλήκτρου και του σταυρού κατεύθυνσης, αλλά σε αυτή την περίπτωση οι κινήσεις γίνονται τυχαία. Αρνητική εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι δεν μπορείτε να επιλέξετε διαφορετική λειτουργία για τα πλήκτρα στην άμυνα και την επίθεση. Οποιο κουμπί, δηλαδή, επιλέξετε για reverse ντρίπλα στην επίθεση, θα αντιστοιχεί υποχρεωτικά στην άμυνα στο block.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Με κίνδυνο να χαρακτηριστώ... ιερόσυλος, τολμώ να δηλώσω πως τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ίσως ό,τι καλύτερο έχουμε δει τα τελευταία χρόνια σε αθλητικό παιχνίδι! Ανέκαθεν η EA Sports έδινε μεγάλη σημασία σε αυτόν τον τομέα, ενώ κάθε χρόνο το NBA Live έδειχνε να βρίσκεται ένα σκαλί πιο πάνω από τους υπόλοιπους τίτλους της εταιρείας (FIFA, NHL Hockey, NFL Football κ.λπ.). Αν διαθέτετε σχετικά ισχυρό μηχάνημα, αξίζει να θέσετε τις ρυθμίσεις των γραφικών στο maximum για να απολαύσετε όλο το μεγαλείο του NBA Live 2003! Οι φωτοσκιάσεις, τηρουμένων των αναλογιών (εντάξει, δεν είναι και Splinter Cell...), κρίνονται πολύ καλές. Ειδικά οι αντανακλάσεις στο παρκέ είναι φανταστικές, ενώ όλοι οι παίκτες είναι εύκολα αναγνωρίσιμοι, είτε πρόκειται για τον Shaquile O'Neal είτε για τον... Αντώνη Φώτση. Το animation είναι απλώς εκπληκτικό, με γνωστούς πρωταγωνιστές του αθλήματος, όπως ο Jason Kidd, να έχουν... δωρίσει το σώμα τους για το motion capturing. Εξίσου όμορφα είναι και τα video cutscenes στα time-out και τα φάουλ, αν και οι συνεχείς γκάφες και πλακίτσες μεταξύ παικτών, προπονητών και διαιτητών από κάποιο σημείο και μετά καταντούν κουραστικές κι επαναλαμβανόμενες.

Σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα κυμαίνεται και ο ήχος του παιχνιδιού. Η μουσική ακολουθεί τη γενικότερη ατμόσφαιρα του NBA, με την αμερικανική ραπ να κυριαρχεί στο soundtrack του τίτλου. Ακόμα κι αν δεν είστε fans αυτού του είδους (για να πω την αμαρτία μου, ούτε εμένα μου αρέσει ιδιαίτερα), δεν μπορεί παρά να δεχθείτε πως ταιριάζει στο όλο κλίμα του αμερικανικού μπάσκετ. Μάλιστα, πολλοί γνωστοί καλλιτέχνες του χώρου, όπως ο Busta Rhymes κι ο Snoop Dogg, έχουν κάνει remixes σε τραγούδια τους ειδικά για το NBA Live! Η περιγραφή του αγώνα γίνεται από το... δικό μας πλέον άνθρωπο, τον Don Poier (κι εγώ τον έχω βαρεθεί, αλλά τι να κάνουμε, δεν ευκαιρούσε ο Σκουντής!) παρέα με τον Robert Elliot. Το καλύτερο όμως κομμάτι του ηχητικού τομέα είναι χωρίς αμφιβολία τα εφέ. Δεν πιστεύω να υπάρχει κανείς που να θεωρεί πως υπάρχει καλύτερη μελωδία για τα αυτιά σας από τα τριξίματα των παπουτσιών στο παρκέ, τις κραυγές πόνου σε κάθε σπρώξιμο και το τράνταγμα του στεφανιού ύστερα από ένα τερατώδες κάρφωμα! Υπάρχει, ε; Τέλος πάντων, δεν είμαστε όλοι ίδιοι...

HIT THE SHOWERS!

Μέχρι να βρεθεί κάποιος αξιόλογος ανταγωνιστής (ή γενικά κάποιος ανταγωνιστής!), η EA Sports με το NBA Live θα έχει το μονοπώλιο στο χώρο των basketball simulators. Αφού, λοιπόν, δεν έχετε άλλη επιλογή, αν θέλετε κάποιον αξιόλογο εξομοιωτή μπάσκετ για το PC σας, είστε... καταδικασμένοι να προτιμήσετε το NBA Live 2003. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι πρόκειται για κακό παιχνίδι, κάθε άλλο! Απλώς, όταν το έπαιζα μου έδινε μια αίσθηση deja vu, ένιωθα ότι κάπου τα έχω ξαναδεί όλα αυτά...

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
87	91	86	89	92

Ελλείψει άλλων εναλλακτικών λύσεων και λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι πέρυσι δεν κυκλοφόρησε παιχνίδι της σειράς, το NBA Live 2003 μπορεί να χαρακτηριστεί ικανοποιητική έως καλή αγορά, ειδικά για τους fans του μπάσκετ και του NBA.

hints & tips

Πάσχα! Αχ, τι μου έρχεται στο νου και μόνο στο άκουσμα αυτής της λέξης! Κόκκινα αυγά, σούβλισμα του αρνιού, τσουρέκια και... DVD στο "PC Master"! Δεν πιστεύω να μην ενθουσιαστήκατε με την έκπληξη που σας επιφυλάξαμε; Επειδή, όμως, Πάσχα σημαίνει και διακοπές και κατ' επέκταση περισσότερο χρόνο για gaming, φροντίσαμε και αυτόν το μήνα να κάνουμε ό,τι περνούσε από το χέρι μας (ή μάλλον από το πληκτρολόγιό μας) για να σας βοηθήσουμε να ξεπεράσετε τις δυσκολίες των αγαπημένων σας παιχνιδιών.

CIVILIZATION II

Είμαι σίγουρος πως με το που πήρατε το Civilization II στα χέρια σας, αρχίσατε να φτιάχνετε τις δικές σας πολιτείες αφού, ως γνωστόν, η τάση για κυριαρχία είναι έμφυτη στον άνθρωπο. Φυσικά, από τη στιγμή που στον κόσμο υπάρχουν τόσο πολλοί πολιτισμοί, όλο και κάποιος άλλος λαός θα σας παρενοχλήσει, μη αφήνοντάς σας ήσυχο να ασχοληθείτε με το ειρηνικό έργο της ανάπτυξης των επιστημών. Αν, λοιπόν, δεν θέλετε να επιδοθείτε στο βάρβαρο σπορ του πολέμου (ή ακόμα κι αν επιδοθείτε, θέλετε να ξεμπερδεύετε γρήγορα με όσους τολμούν να υψώσουν ανάστημα), δεν νομίζω ότι θα πείτε όχι σε λίγη επιπλέον βοήθεια από εμάς.

Εισάγετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού,



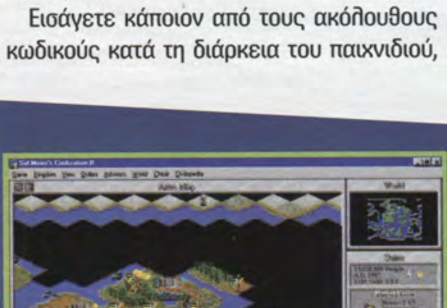
για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat:

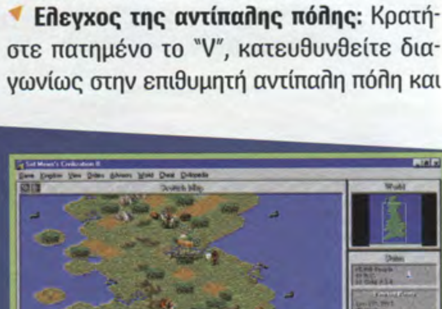
- **Q:** Ανανέωση του Throne Room
- **"Ctrl" + "Shift" + "T":** Νέα συμπεριφορά και χρονική περίοδος του συμβουλίου
- **"Ctrl" + "Shift" + "U":** Επεξεργασία της μονάδας (μπορείτε να αλλάξετε τα πάντα εκτός από τον τύπο της μονάδας)
- **Ελεγχος της αντίπαλης πόλης:** Κρατήστε πατημένο το "V", κατευθυνθείτε διαγωνίως στην επιθυμητή αντίπαλη πόλη και πατήστε "Enter". Μπορείτε πλέον να αλλάξετε την παραγωγικότητα της πόλης καθώς και να... κάνετε έξωση στις αντίπαλες μονάδες. Ενας εναλλακτικός τρόπος γι' αυτό το cheat είναι να κρατήσετε πατημένο το "Shift", να πληκτρολογήσετε "123456", να ελευθερώσετε το "Shift" και να πατήσετε το "T".
- **Εύκολο χρήμα:** Ενεργοποιήστε το cheat menu option "Change Money". Πατήστε το "9" όσο περισσότερες φορές θέλετε και το εισόδημά σας θα αυξηθεί χωρίς ιδιαίτερο κόπο κατά 30.000 gold!
- **Προστασία της Βαγδάτης... εεε των πόλεών σας:** Ενεργοποιήστε το cheat menu και πατήστε ταυτόχρονα τα "Shift" και F8. Περιτριγυρίστε την πόλη σας με φρούρια, τοποθετήστε σε αυτά στρατιώτες και ενισχύστε τους. Η πόλη σας θα είναι απροσπέλαστη από κάθε εχθρό!

Σημείωση: *Κι ένα μικρό κόλπο για τους... πολεμοχαρείς φίλους μας, ειδικότερα για όσους κατοικούν σε ένα μεγάλο... "Ασπρο Σπίτι". Δημιουργήστε μέσω του map editor ένα πολύ μικρό νησάκι. Τοποθετήστε όσο περισσότερους διαφορετικούς πολιτισμούς μπορείτε και καθίστε αναπαυτικά στην καρέκλα σας για να απολαύσετε έναν πόλεμο χωρίς πραγματικά θύματα και καταστροφές...*

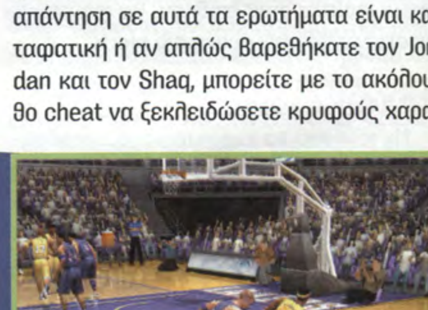
NBA LIVE 2003

Είστε φανατικός φίλος της ραπ μουσικής και το soundtrack του παιχνιδιού σάς ενθουσίασε; Ο Busta Rhymes, ο B-Rich κι οι υπόλοιποι καλλιτέχνες που δώρισαν τη φωνή τους είναι τα ινδάλματά σας; Αν η απάντηση σε αυτά τα ερωτήματα είναι καταφατική ή αν απλώς βαρεθήκατε τον Jordan και τον Shaq, μπορείτε με το ακόλουθο cheat να ξεκλειδώσετε κρυφούς χαρα-





CIVILIZATION II



NBA LIVE 2003

του Νότη Χαλκίδη
olorin@compupress.gr

κτήρες, οι οποίοι δεν είναι άλλοι από τους τραγουδιστές που ακούγονται στο NBA Live 2003. Αρκεί να εισαγάγετε τα ακόλουθα ονόματα ως "Last Name" στην οθόνη δημιουργίας παίκτη και οι αγαπημένοι σας καλλιτέχνες θα βρεθούν στην κατηγορία των Free Agents, περιμένοντας να τους επιλέξετε στην ομάδα σας.

- **DOLLABILLS:** Για να παίξετε ως B-Rich
- **FLIPMODE:** Για να παίξετε ως Busta Rhymes
- **MIXTAPES:** Για να παίξετε ως DJ Clue
- **GHETTOFAB:** Για να παίξετε ως Ghetto Fabulous
- **CALIFORNIA:** Για να παίξετε ως Hot Karl
- **GOODBEATS:** Για να παίξετε ως Just Blaze

TOCA RACE DRIVER

Τι; Βαρεθήκατε κιόλας τα δεκάδες αυτοκίνητα και τις πίστες του TOCA Race Driver; Είστε αδιόρθωτοι και άπληστοι. Ωστόσο επειδή είστε αναγνώστες μας κι, ως γνωστόν, ο πελάτης έχει πάντα δίκιο, φροντίσαμε να βρούμε κωδικούς που θα ανανεώσουν το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι. Οι κωδικοί αυτοί πρέπει να εισαχθούν στην οθόνη bonus.

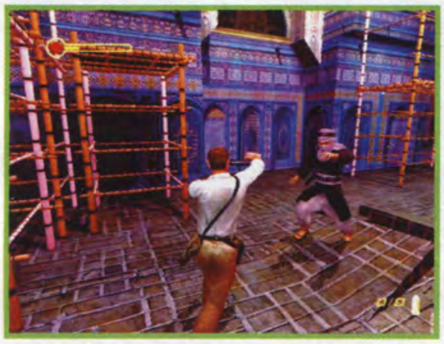
- **XKIMCF ή LEZEJD:** Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα
- **QTRIKX ή TMYTKO:** Πρόσβαση σε όλες τις πίστες
- **LQJFFA:** Πίστες Pro Race Driver
- **SIM:** Ρεαλιστικότερος χειρισμός
- **VIBAKH:** Εναλλακτικός χειρισμός
- **DAMAGE:** Μεγαλύτερη ζημιά
- **IHHBIV ή OATRYU:** Καθόλου ζημιά
- **CREDITS:** Βλέπετε τα credits

Επιπλέον διοργανώσεις: Αν ολοκληρώσετε το LOLA World championship (όνομα κι αυτό για διοργάνωση!) και διαθέτετε $ 8.000.000, είστε σε θέση να ξεκλειδώσετε ακόμη δύο διοργανώσεις, οι οποίες θα περιλαμβάνουν τα αυτοκίνητα που έχετε κερδίσει στα "1 on 1 challenges". Φροντίστε να έχετε όσο το δυνατόν περισσότερα και ισορροπημένα οχήματα, γιατί πρόκειται για πολύ δύσκολη διαδρομή.

Επίσης, αν κάνετε τον κόπο να κάνετε register το παιχνίδι στο επίσημο site της Codemasters (www.codemasters.com/register), η εταιρεία ως επιβράβευση που είστε καλά και νόμιμα παιδάκια, θα σας στείλει άλλα δύο cheats με οδηγίες για το πώς θα τα ενεργοποιήσετε.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Τα βάσανα του γνωστού αρχαιολόγου δείχνουν να μην έχουν τελειωμό. Ετσι, μετά τα "Last Crusade", "Fate of Atlantis" και "Infernal Machine", έρχεται το "Emperor's Tomb" να συνεχίσει τις περιπέτειες του



αγαπημένου μας Indy, αυτή τη φορά στη μαγευτική Απω Ανατολή. Αν καταφέρετε να συγκεντρώσετε όλα τα artifacts, τότε ως επιβράβευση θα ανταμειφθείτε με μία art gallery εμπλουτισμένη με πολλές φωτογραφίες από το παιχνίδι.

PROJECT I.G.I. 2: COVERT STRIKE

Από τον Indiana Jones περνάμε σε έναν άλλο Jones, τον David. Θέλετε να βοηθήσετε τον ήρωά μας να τα βγάλει πέρα με τους κινδύνους που θα συναντήσει στις 19 αποστολές του παιχνιδιού, αλλά δεν τα καταφέρνετε; Γιατί είμαστε εμείς εδώ;

Πληκτρολογήστε στο κυρίως μενού τη λέξη "nada" ακολουθούμενη από κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **allgod:** God Mode
- **allammo:** Απειρα πυρομαχικά
- **easy:** Ευκολότεροι αντίπαλοι

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Το... "Στιβαρό Φίδι", κατά κόσμον Solid Snake (ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, ντε!), χρειάζεται τη βοήθειά σας για να αποτρέψει τη μεταφορά ενός όπλου μαζικής καταστροφής σε λάθος χέρια (μάλλον κατά Ουάσινγκτον μεριά θα πήγαινε...). Με λίγη καλή θέληση, όρεξη, προσπάθεια και... μια μικρή βοήθεια από εμάς, θα κατορθώσετε να σώσετε την ανθρωπότητα για ακόμη μία φορά.

Για να λειτουργήσουν οι παρακάτω κωδικοί θα χρειαστεί να επεξεργαστείτε τις ιδιότητες του εκτελέσιμου αρχείου του παιχνιδιού. Δημιουργήστε μία συντόμευση του αρχείου (ή χρησιμοποιήστε την ήδη υπάρχουσα) και αλλάξτε τα properties της ώστε να φαίνονται κάπως έτσι: "MGSI.exe - cheatenable".

Τώρα μπορείτε να αρχίσετε να... ξεγελάτε τους αντιπάλους σας, χρησιμοποιώντας κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς



κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

- **F2:** God mode
- **F4:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **F5:** Κανονική οπτική γωνία
- **F6:** Οπτική γωνία παρατηρητή





TOCA RACE DRIVER



PROJECT I.G.I. 2: COVERT STRIKE

- **F7:** Γρήγορη επανεκκίνηση της πίστας
- **F8:** Texture mode 1
- **F9:** Texture mode 2
- **F11:** Texture mode 3
- **F12:** Texture mode 4

Σημείωση: *Το "God mode" λειτουργεί σε συγκεκριμένες μόνο πίστες. Σε ορισμένες περιοχές, πατώντας το F2, απλώς θα γεμίσετε την υγεία σας.*

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Προς μεγάλη απογοήτευσή μας, οι φήμες που ανέφεραν την ύπαρξη cheat που κατορθώνει να δώσει στον αγαπητό μας Rayman χέρια και πόδια δεν επαληθεύτηκαν. Μπορείτε, ωστόσο, να αποζημιωθείτε με μια μικρή συμβουλή που θα σας ανταμείψει με επιπλέον ενέργεια. Προσπαθήστε να συλλέγετε όσα περισσότερα cages μπορείτε. Για κάθε έξι που καταφέρνετε να συγκεντρώσετε, θα αυξάνεται η μέγιστη ενέργεια του... ακρωτηριασμένου φίλου μας. Ψάξτε, λοιπόν, όσο καλύτερα μπορείτε, αφού στους διάφορους κόσμους του παιχνιδιού υπάρχουν διάσπαρτα 60 cages.



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα γνωρίζετε ότι ο Tom Clancy, εκτός από το Splinter Cell, είναι και δημιουργός της σειράς Rainbow Six. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζετε είναι πως είναι και συγγραφέας πολλών μυθιστορημάτων, με πιο διάσημο από όλα το "παρθενικό" έργο του, το πολύ γνωστό (κυρίως από την κινηματογραφική μεταφορά με τον Sean Connery) "The Hunt for Red October". Ας δούμε όμως μερικούς κωδικούς για το πολύ καλό tactical 3D action, που αποσκοπούν στο να κάνουν τη ζωή σας αλλά και την επίτευξη των στόχων σας αρκετά πιο εύκολες.

Για να εμφανίσετε την κονσόλα όπου θα εισαγάγετε τους παρακάτω κωδικούς, θα χρειαστεί να πατήστε το "~" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Οπτική γωνία τρίτου προσώπου:** behindview ‹0 ή 1› (με το 1 το ενεργοποιείτε και με το 0 το απενεργοποιείτε)
- **Επιλογή επιπέδου:** unlock all
- **ghost:** Flight mode
- **walk:** Απενεργοποίηση flight mode
- **fullammo:** Απειρα πυρομαχικά
- **demorec ‹filename›:** Καταγραφή demo του τρέχοντος παιχνιδιού
- **stopdemo:** Διακοπή καταγραφής demo
- **demoplay ‹filename›:** Αναπαραγωγή επιλεγμένου demo
- **god:** God Mode για παίκτη
- **godteam:** God Mode για ομάδα
- **godterro:** God Mode για terrorists
- **godhostage 1:** God Mode για ομήρους
- **godhostage 2:** Απενεργοποίηση god mode για ομήρους
- **godall:** Ενεργοποίηση όλων των god modes
- **toggleunlimitedpractice:** Συνεχής ανανέωση των objectives, παιχνίδι χωρίς τέλος
- **togglecollision:** Περπατάτε μέσα από τους υπόλοιπους παίκτες
- **togglethreatinfo:** Πληροφόρηση ενδεχόμενης απειλής
- **neutralizeterro:** Εξουδετέρωση όλων των terrorists
- **disarmbombs:** Αφοπλισμός όλων των bombs
- **deactivateiodevice:** Απενεργοποίηση συσκευών (τηλέφωνα, laptops κ.λπ.)
- **rescutehostage:** Διάσωση όλων των ομήρων
- **disablemorality:** Απενεργοποίηση του ηθικού
- **callterro:** Καλέστε όλους τους terrorists εκεί που βρίσκεστε
- **playerinvisible:** Δεν γίνεστε αντιληπτός από τους terrorists

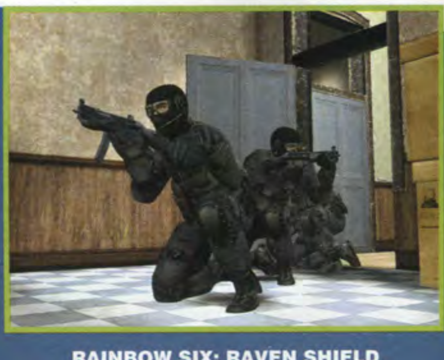


- **tsurrender:** Ολοι οι terrorists παραδίνονται με το που σας βλέπουν
- **tsprayfire:** Οι terrorists αρχίζουν να πυροβολούν σαν τρελοί μόλις σας δουν
- **taimedfire:** Ολοι οι terrorists στοχεύουν και πυροβολούν εναντίον σας
- **trunaway:** Ολοι οι terrorists τρέχουν να ξεφύγουν από εσάς
- **tnothreat:** Ολοι οι terrorists επιστρέφουν στην αρχική "no threat" κατάσταση
- **rendspot:** Εντοπισμός όλων των terrorists
- **togglehostagethreat:** Πληροφόρηση ενδεχόμενης απειλής των ομήρων
- **sethpos ‹0-5›:** Καθορισμός της στάσης των ομήρων (0 - όρθιοι, 1 - γονατιστοί, 2 - έτοιμοι να πέσουν, 3 - εμβρυϊκή στάση, 4 -





RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD



σκυμμένοι, 5 - τυχαίο αποτέλεσμα

- **resetthreat:** Επανάληψη της απειλής των ομήρων
- **hna:** Αναπαραγωγή του επόμενου animation του ομήρου
- **hpa:** Αναπαραγωγή του προηγούμενου animation του ομήρου
- **hp ‹0 or 1›:** Αναπαραγωγή του animation του ομήρου (με το 1 ενεργοποιείται το looping και με το 0 απενεργοποιείται)
- **showfov:** Δείτε το οπτικό πεδίο όλων των παικτών
- **gundirection:** Δείτε την κατεύθυνση των όπλων όλων των παικτών
- **route:** Δείτε πού έχουν μεταφερθεί στο χάρτη όλοι οι όμηροι κι οι terrorists
- **routeall:** Δείτε τις διαδρομές των ομήρων και των terrorists
- **killthemall:** Σκοτώστε κι απομακρύνετε όλους τους NPCs
- **killterro:** Σκοτώστε κι απομακρύνετε όλους τους terrorists
- **killhostage:** Σκοτώστε κι απομακρύνετε όλους τους ομήρους
- **killrainbow:** Σκοτώστε κι απομακρύνετε όλους τους Rainbow operatives
- **killpawns:** Σκοτώστε κι απομακρύνετε όλους τους αντιπάλους σας
- **sgi:** Είδη παιχνιδιού
- **rainbowskill:** Rainbow Six version multiplayer mode
- **pago:** Όλοι οι εχθροί επιτίθενται (music)
- **resetmeall:** Reset όλων των cheats
- **quit:** Εγκατάλειψη του παιχνιδιού

Επιλογή πίστας: Ενεργοποιήστε τον κωδικό "unlock all" στην οθόνη επιλογής αποστολής. Επιλέξτε ένα διαφορετικό mode (π.χ. "Practice", "Terrorist Hunt" κ.λπ.) και τα νέα επίπεδα θα αρχίζουν να εμφανίζονται μπροστά σας...

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE

Υπήρχε ποτέ περίπτωση να μη συμπεριλάβουμε στη στήλη το παιχνίδι που κοσμεί το DVD του περιοδικού μας; Φυσικά όχι, γι' αυτό αν δυσκολεύεστε στην "αναζήτηση της δόξας", ακολουθήστε τις παρακάτω διαδικασίες και θα ανταμειφθείτε αναλόγως!



- **Κλωνοποιήστε αντικείμενα:** Πετάξτε κάποιο αντικείμενο στον αέρα (ακόμα και κέρμα). Τη στιγμή που βρίσκεται στον αέρα, πατήστε το "I", επιλέξτε το ίδιο αντικείμενο και ξαναπετάξτε το στον αέρα. Επαναλάβετε τη διαδικασία για να διπλασιαστεί το αντικείμενο.
- **Μόνιμο αερόστατο:** Ολοκληρώστε το παιχνίδι και "παρκάρετε" το αερόστατο έξω από τη Silmaria. Ξαναξεκινήστε το QFG5 και θα βρείτε το αερόστατο να σας περιμένει παρκαρισμένο εκεί όπου το αφήσατε. Προσέξτε μόνο μη χρειαστεί να πληρώσετε κάποιες χιλιάδες δραχμές (μια και το παιχνίδι έχει ως νόμισμα τη δραχμή!) σε κλήση για παράνομο παρκάρισμα και ψάχνετε μετά γνωστό στην Τροχαία να σας τη σβήσει!
- **Αναπτύξτε εύκολα Agility, Strength και Vitality:** Κρατήστε πατημένα τα "G" και "K" μέχρι να εξαντληθεί η stamina σας. Ξεκουραστείτε για μια ώρα και επαναλάβετε.
- **Επιπλέον honor points:** Κατά τη διάρκεια του Rite Of Courage κι ενώ βρίσκεστε στη "skull area" του χάρτη όπου ανοίγουν οι πύλες του Αδη, κάνετε κλικ στο πτώμα του νεκρού φρουρού κι επιλέξτε "Bury The Body". Δεν θα καταφέρετε να αποδείξετε τη δεινή ικανότητά σας στο θάψιμο (μεταφορικά και κυριολεκτικά!), αλλά θα ανταμειφθεί η προσπάθειά σας με κάποιους έξτρα honor points.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Μήπως τα βρίσκετε σκούρα στο να σκοτώνετε αθώους στην έρημο της Σομαλίας; Δεν με νοιάζει! Να κάνετε επιπλέον προπόνηση για να γίνετε καλύτεροι! Αντε, επειδή είναι Πάσχα, θα σας βοηθήσουμε κι αυτή τη φορά, αλλά να ξέρετε πως θα είναι η τελευταία, εντάξει; Πατήστε, λοιπόν, το "~", ώστε να εμφανιστεί το παράθυρο όπου θα εισαγάγετε τους κωδικούς, πλη-



κτρολογήστε τους και, τέλος, πατήστε "Enter" για να τους ενεργοποιήσετε:

- **fc1ef2ed:** Ανανέωση πυρομαχικών
- **3cfe170c:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **91d428aa:** Επιπλέον υγεία
- **43b24753:** Γίνεστε άτρωτος

PC





QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Games' Workshop

ΜΕΡΟΣ Α'

NEVERWINTER NIGHTS - AURORA TOOLSET

Δημιουργώντας τα περίφημα... μπουντρούμια του "PC Master"!

Νέα στήλη στο "PC Master" από αυτόν το μήνα με θέμα τα games και... οτιδήποτε δημιουργικό μπορούμε να κάνουμε με δαύτα! Δικές μας πίστες, editing, ακόμα και το προσωπικό μας παιχνίδι, όλα έχουν τη θέση τους εδώ. Στο "Games' Workshop" αυτού του μήνα θα εξερευνήσουμε τις φοβερές δυνατότητες που δίνει το Aurora Toolset σε όσους πιστούς έχουν αγοράσει το καταπληκτικό RPG NeverWinter Nights. Οσοι τυχεροί έχετε στη διάθεσή σας το NeverWinter Nights, μέσα από τα δύο "Games' Workshop" που θα διαβάσετε (στο παρόν και το επόμενο τεύχος) θα μάθετε πώς να φτιάξετε τη δική σας περιπέτεια από το Α έως το Ω! Πάρτε χαρτί και μολύβι και ξεκινάμε...

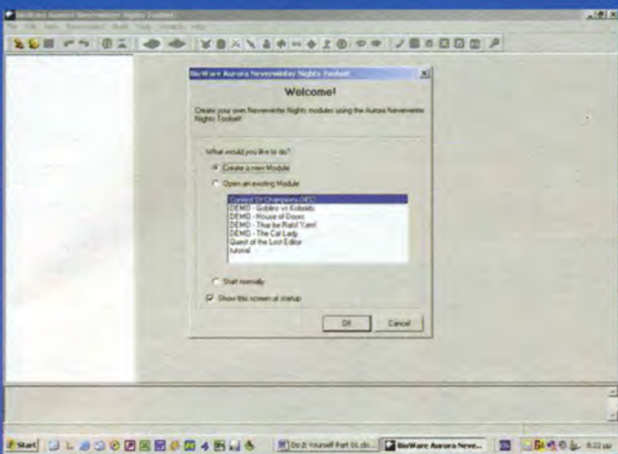


του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

Συζητώντας με τον Χαρούλη (...τον Κλάδη, ντε) τον προηγούμενο μήνα, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι το περιοδικό δεν πρέπει να περιορίζεται μόνο στα "Do It Yourself" που έχουν θέματα hardware και utilities... Πρέπει να ανοίξει τα φτερά του και να καταπιαστεί με κάτι πιο πισιμαστερικό (νέα λέξη)! Αναγνωρίζοντας λοιπόν την τεράστια επιτυχία του NeverWinter Nights και τις απίστευτες δυνατότητες του Aurora Toolset, αποφανθήκαμε ότι πρέπει να γίνει ένα στεπ μπάι στεπ (ω μπέιμπε) εκπαιδευτικό αφιέρωμα, το οποίο θα σας επιτρέψει να φτιάξετε την πρώτη περιπέτειά σας στο NeverWinter Nights. Ομως προτού προχωρήσουμε στα βήματα της δημιουργίας του πρώτου module σας, το οποίο θα έχει ως θέμα τα μπουντρούμια του "PC Master", καλό θα ήταν να κάνουμε μια αναφορά στο καταπληκτικό Aurora Toolset.

Τι είναι λοιπόν αυτό το Aurora Toolset (ή AT για συντομία) για το οποίο όλοι μιλάνε; Πρόκειται για ένα φοβερό προγραμματάκι, το οποίο μπορεί να φτιάχνει ολοκληρωμένες περιπέτειες για το διάσημο παιχνίδι της Bioware, το NeverWinter Nights (ή NWN για συντομία). Μάλιστα, ακόμα και το ίδιο single player campaign του NWN έχει δημιουργηθεί, από την αρχή ως το τέλος του, με το AT! Δηλαδή πρώτα οι προγραμματιστές του NWN έφτιαξαν το AT και στη συνέχεια δημιούργησαν τη βασική περιπέτεια. Το θετικό της υπόθεσης είναι ότι η Bioware διέθεσε στο κοινό το AT, το οποίο αυτομάτως εγκαθίσταται στο σκληρό δίσκο του χρήστη μαζί με το NWN. Οσοι λοιπόν έχετε το NWN, πέραν της καταπληκτικής εμπειρίας που έχετε ζήσει, παίζοντας το μοναδικό RPG έχετε τη δυνατότητα να μάθετε από το παρόν tutorial πώς να δημιουργήσετε την πρώτη περιπέτειά σας (γνωστή και ως module).





Επιλέγετε τη δημιουργία νέου module και κάνετε κλικ στο ΟΚ.

ΒΗΜΑ 0: ΤΑ ΒΑΡΕΤΑ ΑΛΛΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ

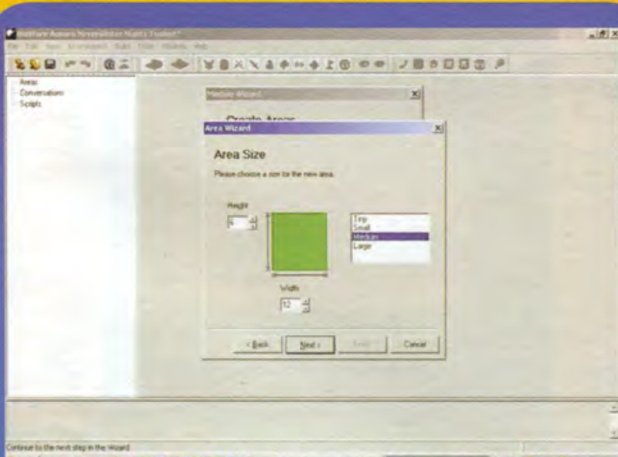
Πριν από το Βήμα 1 υπάρχουν κάποια πολύ βασικά πράγματα που πρέπει να κάνετε προκειμένου να μπορέσετε να παρακολουθήσετε τη ροή των μαθημάτων (θα διανέμονται και διπλώματα στους πτυχιούχους :P).

- Εγκαταστήστε στο σκληρό σας δίσκο (με Full Installation) το NWN.
- Βάλτε το τελευταίο patch του NWN, έκδοση 1.29. Το patch μπορείτε να το εγκαταστήσετε είτε συνδεόμενοι στο Internet και επιλέγοντας Update από το αρχικό μενού, είτε κάνοντας τη manual εγκατάσταση του patch. Οδηγίες για το manual patching (ΔΕΝ το συνιστώ) θα βρείτε στο "Modified Gaming" αυτού του μήνα. Τα αρχεία για το manual patching στην έκδοση 1.29 βρίσκονται στο συνοδευτικό DVD του περιοδικού.
- Εξοικειωθείτε με την ορολογία του Aurora Toolset, όπως την παρουσιάζουμε στο boxed κείμενο της σελίδας αυτής, με τίτλο το "Λεξικό του Builder".

ΒΗΜΑ 1: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ AREA

Ξεκινάτε το δημιουργικό έργο σας ανοίγοντας το NWN από το desktop ή όπου αλλού το έχετε καταχωνιασμένο. Από το αρχικό μενού κάνετε κλικ στην επιλογή Toolset (δεύτερη από πάνω) και αμέσως θα φορτώσει το AT. Ενα παράθυρο που θα σας καλωσορίζει, θα εμφανιστεί στην οθόνη σας. Από αυτό, κάθε φορά που θα τρέχετε το AT θα μπορείτε να επιλέγετε ποιο project σας θα ανοίγετε ή εάν θέλετε να δημιουργήσετε κάποιο καινούριο. Επειδή δεν έχετε κάποιο module στο οποίο μπορείτε να δουλέψετε, αυτό που θα κάνετε είναι να ενεργοποιήσετε την επιλογή Create a new Module (η πρώτη εκ των τριών) και να πατήσετε OK.

Εν συνεχεία, θα αφεθείτε στα χέρια του Module Wizard, τον οποίο θα δούμε αναλυτικά. Το πρώτο παράθυρο που θα εμφανιστεί σας ενημερώνει σχετικά με τον Module Wizard. Κάντε κλικ στο Next και στο κενό πεδίο δώστε κάποιο όνομα στο module σας. Επειδή το module θα αφορά σε μία περιπέτεια στα μπουντρούμια του "PC Master", προτείνω να το ονομάσετε PCM-dungeon01 και μετά Next. Μόλις φτιάξατε το πρώτο module σας, ένα αρχείο μέσα στο οποίο θα υπάρχουν οι areas, τα monsters, οι NPCs, οι treasures και όλα τα στοιχεία που αποτελούν μία περιπέτεια.



Από εδώ καθορίζετε το μέγεθος σε τετράγωνα που θα έχει η νέα area. Πέραν των τεσσάρων επιλογών, δίνεται η δυνατότητα να βάλουμε και τις δικές μας διαστάσεις.

Το ξέρατε ότι...

...καλό θα ήταν κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε project που δημιουργείτε να σώζετε το αρχείο με νέα ονόματα κάθε φορά (save as), ούτως ώστε, εάν γίνει κάποιο λάθος, να έχετε κάποιο backup. Ετσι, λοιπόν, ξεκινώντας την πρώτη περιπέτειά σας, δώστε της το όνομα adventure01. Υστερα από 2 ώρες δουλειά (και ενώ κάνετε save σε τακτά διαστήματα), κάντε ένα save as σε adventure02 και ούτω καθ' εξής μέχρι να ολοκληρωθεί το project.

Το λεξικό του Builder

Area Μια περιοχή του module σας. Εάν έχουμε, για παράδειγμα, ένα module με ένα μεγάλο δάσος που οδηγεί σε μια πόλη, τότε το δάσος και η πόλη είναι οι areas.

Builder O δημιουργός ενός module... δηλαδή εσείς :).

Items Τα αντικείμενα που θα βρίσκουν οι χαρακτήρες σας στο module, είτε αυτά είναι μαγικά είτε είναι quest items, είτε potions και τα συναφή.

Module Ολη η περιπέτειά σας ονομάζεται module. Αυτό το ένα αρχείο που θα δημιουργηθεί είναι το module. Κάθε module περιέχει τουλάχιστον μία area, ενώ πρέπει να υπάρχουν monsters, NPCs, items και quest.

Monster Τα τέρατα που θα υπάρχουν σε κάθε area του module σας.

NPC Non Player Characters. Χαρακτήρες του παιχνιδιού με τους οποίους μπορεί ο παίκτης να συναναστρέφεται, είτε για να αγοράσει items, είτε για να προχωρήσει το quest του, είτε, τέλος, γιατί προσφέρουν διάφορες πληροφορίες.

Palette Η λίστα με τα διαθέσιμα tiles ή objects τα οποία μπορείτε να τοποθετήσετε. Η λίστα με τα palette βρίσκεται στο δεξί κάθετο άσπρο παράθυρο και ανάλογα με την option που θα θέσετε από τα εικονίδια ακριβώς από πάνω, τροποποιείται και η palette.

Tileset Ενα σύνολο από tiles που έχουν κάτι κοινό μεταξύ τους. Tileset επιλέγετε κάθε φορά που δημιουργείτε μια νέα area. Ετσι λοιπόν, εάν επιλέξετε για μια area το tileset Forest, τότε θα μπορείτε να δημιουργήσετε tiles, όπως δέντρα, ποτάμι, φωτιά, γέφυρα κ.λπ.

Villain Οι μεγάλοι κακοί της περιπέτειας! Κοινώς bosses...

Games' Workshop

Μην ξεχνάτε

Οσους δεν έχετε στο mouse σας μεσαίο κουμπί, μπορείτε, κρατώντας πατημένο το Ctrl και το δεξί κουμπί του mouse και μετακινώντας το mouse, να κάνετε ακριβώς τα ίδια κόλπα. Επιπροσθέτως, κρατώντας πατημένο το Ctrl και το αριστερό κουμπί του mouse μπορείτε να μετακινείστε αριστερά, δεξιά, μπροστά και πίσω στο terrain, ανάλογα με την κατεύθυνση προς την οποία κινείτε το mouse σας.

Ομως ένα module σκέτο δεν λέει τίποτα. Πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον μία περιοχή την οποία οι ήρωες θα πρέπει να εξερευνήσουν. Γι' αυτό στο επόμενο παράθυρο που θα εμφανιστεί κάντε κλικ στο κουμπί Area Wizard. Στο πεδίο Name συμπληρώστε το όνομα της περιοχής, ας την ονομάσουμε Sigrou, και από τα tileset επιλέξτε το Forest, εν συνεχεία κλικ στο Next. Μόλις δημιουργήσαμε λοιπόν την πρώτη area του module μας, η οποία θα είναι ένα δάσος και θα λέγεται Sigrou. Στο επόμενο παράθυρο επιλέγουμε πόσο μεγάλη θα είναι η περιοχή που μόλις δημιουργήσαμε (δηλαδή τις διαστάσεις της area Sigrou). Μπορείτε να επιλέξετε είτε μία από τις τέσσερις έτοιμες επιλογές (tiny, small, medium, large) ή να θέσετε τις δικές σας τιμές στο Height και Width της περιοχής. Κάντε κλικ στην επιλογή Medium. Αμέσως θα δείτε ότι η περιοχή θα πάρει τις διαστάσεις 8x8, όμως επειδή δεν θέλετε ακριβώς αυτό, θα τις τροποποιήσετε ελαφρώς αυξάνοντας το Width σε 10 και μειώνοντας το Height σε 6. Εν συνεχεία, κάντε κλικ στο Next και στο επόμενο παράθυρο Finish (αφήστε τις υπόλοιπες επιλογές όπως είναι). Μόλις πατήσετε Finish, στον κύριο σχεδιαστικό χώρο του AT θα φορτώσουν κάποια γραφικά (το terrain της area σας). Πατήστε Next και έπειτα Finish στο παράθυρο του module wizard που έχει απομείνει ανοιχτό.



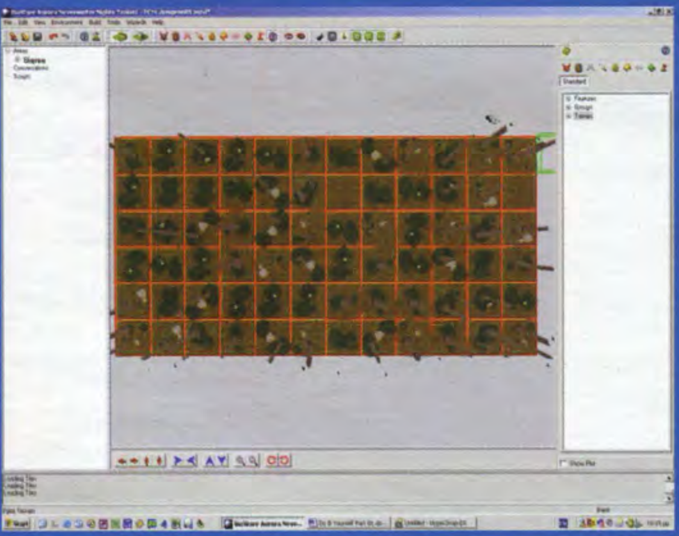
Μπροστά σας βρίσκεται το πρώτο θαύμα της τεχνολογίας! Στο κεντρικό παράθυρο του AT βλέπετε την περιοχή που μόλις έχετε δημιουργήσει. Πάνω εδώ θα δουλέψουμε την περισσότερη ώρα, τοποθετώντας όλα τα απαραίτητα συστατικά μιας περιπέτειας.

BHMA 2: CAMERA

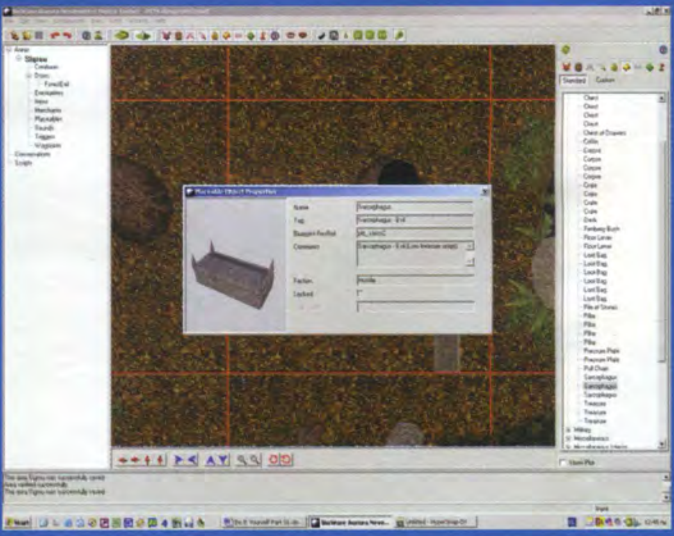
Ενα από τα βασικότερα εργαλεία του AT, με το οποίο πρέπει εξοικειωθείτε, είναι η κάμερα. Πρέπει να μάθετε πώς να μετακινείτε την κάμερα στο terrain προκειμένου να μπορείτε να τοποθετείτε ό,τι θέλετε στο σημείο όπου θέλετε. Φανταστείτε λοιπόν ότι παίζετε NWN, βρίσκεστε στην πίστα και μπορείτε να πετάτε από εδώ και από εκεί βλέποντας όλη την πίστα από κάθε δυνατή οπτική γωνία, κάτι αντίστοιχο δηλαδή του spectator στα action games.

Την camera του AT μπορείτε να την κινείτε με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Ο απλούστερος τρόπος είναι να χρησιμοποιείτε τα 10 πρώτα κουμπιά που βρίσκονται κάτω από το terrain (τα δύο τελευταία, τα πιο δεξιά είναι για να περιστρέφουν τα objects). Ενας άλλος πιο εύχρηστος τρόπος είναι να χρησιμοποιείτε τα πλήκτρα του number pad έχοντας ενεργοποιημένο το Numlock. Τέλος, με το roller του μεσαίου κουμπιού του mouse μπορείτε να κάνετε zoom in και zoom out, ενώ αν το κρατάτε πατημένο και μετακινείτε το mouse, μπορείτε να αλλάζετε γωνίες στην camera.

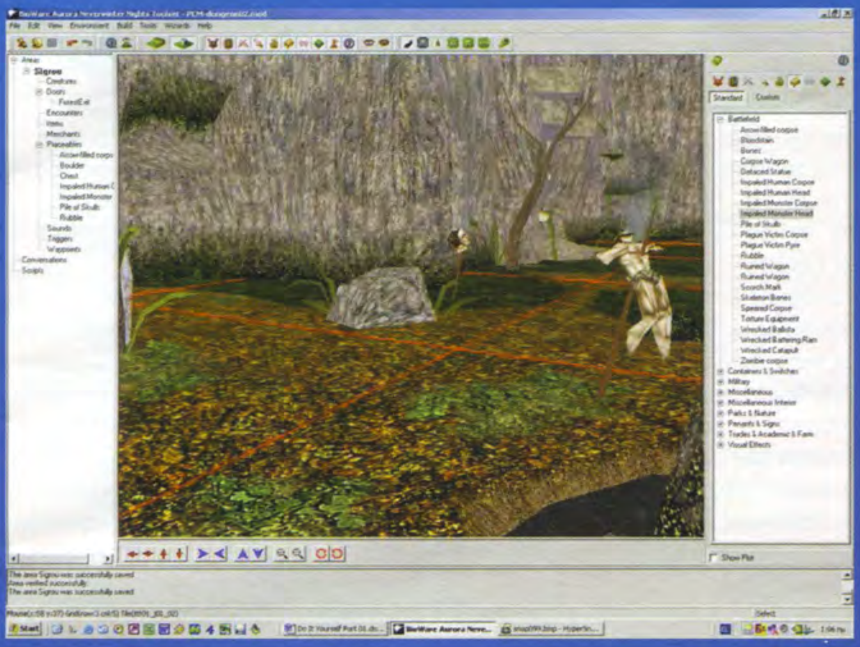
Εάν κάποια στιγμή αρχίσετε να τα χάνετε και δεν ξέρετε πού βρίσκεστε, μπορείτε, πατώντας το πλήκτρο 5 (από το number pad του πληκτρόλογιού σας) ή το κουμπί reorient camera (από την οριζόντια toolbar), να επαναφέρετε την camera στην αρχική οπτική γωνία της. Κάνοντας reorient την camera, αυτομάτως η βόρεια πλευρά του terrain τοποθετείται στο επάνω μέρος της οθόνης σας (δηλαδή αριστερά θα είναι η Δύση, δεξιά η Ανατολή και κάτω ο Νότος). Εξασκηθείτε αρκετά στο χειρισμό της κάμερας και μόλις νιώσετε έτοιμος, προχωρήστε στο Βήμα 3.



Η περιοχή είναι έτοιμη! Αδεια μεν, αλλά έτοιμη.



Προτού τοποθετήσετε ένα από τα άπειρα placeable objects, καλό θα ήταν να το κάνετε preview.



Τοποθετώντας την κάμερα στη σωστή οπτική γωνία, μπορούμε να καταλάβουμε τι ακριβώς θα βλέπει ο παίκτης σε εκείνο το σημείο του terrain μας.

ΒΗΜΑ 3: ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ TERRAIN (PAINT TERRAIN)

Εχοντας λοιπόν έτοιμο το terrain μας θα αρχίσουμε να το τροποποιούμε με τα διάφορα tiles που είναι διαθέσιμα. Αφού έχετε επιλέξει ότι το tileset της περιοχής θα είναι το forest, τα tiles που μπορείτε να τοποθετήσετε ως "διακόσμηση" είναι συγκεκριμένα και προκαθορισμένα από το παιχνίδι. Οπως θα έχετε ήδη παρατηρήσει, το terrain σας χωρίζεται σε κόκκινα τετραγωνάκια. Πόσα τετραγωνάκια είναι αυτά; Εάν θυμάστε, στην αρχή της δημιουργίας της παρούσας area είχαμε θέσει Height 6 και Width 10, οπότε θα έχουμε σύνολο 60 τετραγωνάκια (6 στον άξονα Βορρά-Νότου και 10 στον άξονα Ανατολής-Δύσης).

Επιλέξτε Paint Terrain από την Palette (στα δεξιά της οθόνης) και θα δείτε ότι από κάτω θα εμφανιστεί ένα μενού με τρεις επιλογές: Features, Groups και Terrain. Καθεμία από αυτές τις ομάδες περιέχει ένα σετ από σχεδιαστικά εργαλεία, τα οποία μπορείτε να βάλετε στο terrain για να του αλλάξετε την εμφάνιση. Για να δούμε, όμως. Κάντε κλικ στο Features για να ξεδιπλωθούν οι επιλογές και επιλέξτε το Big Tree (είναι το πρώτο στη σειρά). Εχοντας επιλεγμένο, λοιπόν, το Big Tree και μεταφέροντας το mouse στο terrain, θα δείτε ότι καθώς κινείστε από τετράγωνο σε τετράγωνο, θα φαίνεται μια θολή προ-απεικόνιση του tile που θέλετε να τοποθετήσετε. Κάνοντας αριστερό κλικ, μπορείτε να τοποθετήσετε το tile που έχετε επιλέξει (στην προκειμένη το Big Tree) πάνω από το τετράγωνο από το οποίο βρίσκεται ο κέρσοράς σας. Κάντε λοιπόν αριστερό κλικ σε ένα οποιοδήποτε τετράγωνο του terrain σας και θα δημιουργηθεί το πρώτο μεγάλο δεντράκι!

Εάν τώρα προσπαθήσετε να δημιουργήσετε ένα ακόμα Big Tree, κάνοντας αριστερό κλικ θα παρατηρήσετε ότι δεν μπορείτε. Πρέπει να το επιλέξετε πάλι από τη λίστα με τα palettes και στη συνέχεια να το τοποθετήσετε στο terrain. Αυτό συμβαίνει σχεδόν με όλα τα tiles που επιλέγετε και προσπαθείτε να τοποθετήσετε (εκτός απ' όσα ανήκουν στη λίστα με τα features). Εάν λοιπόν υποθέσουμε ότι θέλετε να τοποθετήσετε 10 Big Trees (ή οποιοδήποτε άλλο tile) στο terrain σας, η διαδικασία θα είναι πολύ εκνευριστική. Γι' αυτό υπάρχει ένα κόλπο που θα σας λύσει τα χέρια! Επιλέξτε μία φορά το Big Tree (ή οποιοδήποτε άλλο tile της επιλογής) και προτού κάνετε αριστερό κλικ στο terrain για να το τοποθετήσετε στο τετράγωνο της επιλογής σας, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift. Με αυτό τον τρόπο το tile που έχετε επιλέξει, μένει στη μνήμη μετά το αριστερό κλικ και έτσι μπορείτε να το τοποθετήσετε ΟΣΕΣ φορές θέλετε στο terrain σας.

Αφού μάθετε τις παρακάτω βασικές αρχές, σχεδιάστε στο terrain σας (την area Sigrou δηλαδή) τα ακόλουθα:

- Σχεδιάστε ένα ρυάκι που θα χωρίζει στη μέση το terrain. Θα ξεκινά από τη μέση της βόρειας πλευράς του χάρτη και θα καταλήγει στη μέση της νότιας πλευράς του χάρτη. Εάν δεν ξέρετε πού είναι ο Βορράς και ο Νότος, πατήστε το πλήκτρο 5 από το number pad ή το reorient camera από την toolbar του AT (το ρυάκι μπορείτε να το επιλέξετε από Terrain->Stream).
- Δύο τετράγωνα από το βόρειο τμήμα του ρυακιού, τοποθετήστε μια γέφυρα. Σε περίπτωση που θελήσετε να περιστρέψετε τη γέφυρα πριν να την τοποθετήσετε, αλλά και οποιοδήποτε άλλο tile, απλώς κάντε δεξί κλικ ενώ το έχετε επιλεγμένο (η γέφυρα βρίσκεται στο Features->Stream Bridge 1).

Μην ξεχνάτε

Πατώντας το Undo από την Toolbar (ή από το μενού Edit ή με ctrl+z), μπορείτε να αναιρέσετε όσες ενέργειες έχετε κάνει, ενώ με το Redo από την Toolbar (ή από το μενού Edit ή με ctrl+shift+z) επαναφέρετε κάποια αλλαγή που αναιρέσατε προηγουμένως με το Undo.





Games' Workshop



Μην ξεχνάτε

Οποια στιγμή θελήσετε να αλλάξετε το μέγεθος μιας περιοχής, είτε επειδή δεν σας φτάνουν τα tiles είτε επειδή θελήσατε να βάλετε κάπου ένα νέο δωμάτιο, κάντε κλικ στο Edit->Resize Area. Προσοχή! Τα επιπλέον τετράγωνα που θα εμφανιστούν, θα τοποθετηθούν βόρεια (εάν έχετε επιλέξει να αυξήσετε τις rows) ή ανατολικά (εάν έχετε επιλέξει να αυξήσετε τις columns). Εάν αποφασίσετε να μικρύνετε μια περιοχή, τότε τα πρώτα δωμάτια-τέρατα-αντικείμενα που θα χαθούν, θα είναι τα πιο βόρεια εάν μειώσετε τις rows και τα πιο ανατολικά εάν μειώσετε τις columns. Εάν έχετε κάνει πολλά σούρτα φέρτα στον map και έχετε χάσει πού είναι ο Βορράς και πού η Δύση, τότε δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο κουμπί Reorient Camera (7ο από τα αριστερά της οριζόντιας toolbar).



◂ Σε όλα τα ακριανά τετράγωνα του terrain τοποθετήστε βράχια. Με αυτόν τον τρόπο οι παίκτες θα μπορούν να βλέπουν μέχρι πού είναι τα όρια του χάρτη σας και δεν θα σταματούν την εξερεύνησή τους σε κάποιο αόρατο τείχος... γιατί αυτό θα συμβαίνει αν δεν τοποθετείτε στα terrains σας ορατά σύνορα. Ομως θα χρειαστεί προσοχή στα σημεία όπου έχετε βάλει το ρυάκι. Ενδεχομένως να πρέπει να κάνετε erase το ρυάκι στα ακριανά τετράγωνα, να χτίσετε τα βράχια και μετά να συνδέσετε το ρυάκι με τα βράχια για να δείχνει ότι το νερό αναβλύζει μέσα από αυτά (τα βράχια βρίσκονται στο Terrain-Cliff).

◂ Στη βορειοανατολική γωνία του terrain τοποθετήστε μια σπηλιά-έξοδο. Επιλέξτε πρώτα τη σπηλιά (Groups-›Exit 1 2x3), κάντε μία φορά δεξί κλικ ούτως ώστε να την περιστρέψετε και βάλτε τη στο βόρειο τείχος της γωνίας. Αυτή η έξοδος θα χρησιμεύει για να μεταβαίνουν οι παίκτες από αυτή την περιοχή στην επόμενη που θα δημιουργήσουμε στο Β' μέρος του tutorial.

◂ Τέλος, τοποθετήστε τα ακόλουθα διακοσμητικά στοιχεία και ό,τι άλλο νομίζετε ότι χωράει και θα είναι ενδιαφέρον: ένα Terrain-›Pit δυτικά από το ποτάμι, ένα Feature-›Graveyard δυτικά από το ποτάμι, ένα Groups-›Camp 2 1x2 ανατολικά από το ποτάμι, στη νοτιοδυτική γωνία του terrain.

Προκειμένου να διορθώσετε κάποιο σχεδιαστικό λάθος που έχετε κάνει υπάρχουν τρεις τρόποι:

1. Κάνετε undo όσες φορές χρειαστεί.

2. Επιλέγετε Terrain-›Eraser ή Terrain-›Forest και ζωγραφίζετε από πάνω το (ή τα) λάθος tile(s).

3. Κάνοντας αριστερό κλικ και σύροντας το mouse, επιλέγετε πολλά τετραγωνάκια του χάρτη μαζί και πατάτε από το πληκτρολόγιό σας το πλήκτρο Delete.

Σύντομα θα μπείτε στο πνεύμα του σχεδιασμού του terrain και θα μπορείτε να κάνετε τα πάντα. Ενα πολύ ωραίο κόλπο με το AT είναι ότι μπορείτε, κάνοντας κλικ σε ένα σχεδιασμένο τετράγωνο και έχοντας επιλεγμένο από την palette το ίδιο tile, στο ήδη υπάρχον τετράγωνο να αλλάξετε ελαφρώς τα γραφικά. Για παράδειγμα, αφού έχετε φτιάξει το ρυάκι, επιλέξτε ξανά από το Paint Terrain το Terrain-›Stream και κάντε κλικ σε ένα τετράγωνο που έχει ήδη το ρυάκι. Θα δείτε ότι ναι μεν το ρυάκι συνεχίζει να υπάρχει, αλλά αμέσως το γραφικό του αλλάζει ελαφρώς! Καταπληκτικό, ε; Πριν να προχωρήσετε στο Βήμα 4 ελέγξτε αν έχετε κάνει λάθος συγκρίνοντας το terrain σας με αυτό της εικόνας που βρίσκεται στη σελίδα αυτή.

ΒΗΜΑ 4: ΔΙΑΚΟΣΜΩΝΤΑΣ ΤΟ TERRAIN (PAINT PLACEABLE OBJECTS)

Αφού διαμορφώσατε το terrain σας, ήρθε η ώρα να τοποθετήσετε τις πολύ μικρές λεπτομέρειες, για να δώσετε την έξτρα γεύση στον παίκτη, κάτι σαν τη μαγειρική δηλαδή. Μια σκέτη μακαρονάδα δεν λέει τίποτα. Αν όμως την πλακώσεις στα τυριά, στις σάλτσες, στα μπέικον και στα μανιτάρια, τότε γίνεται αμβροσία (να πάρει... πείνασα).



Ετσι κάπως πρέπει να δείχνει ο χάρτης σας μετά το Βήμα 4.



Κάνετε rotate τα δύο αγάλματα για να βλέπει το ένα το άλλο. Προσοχή! Αυτά τα αγάλματα θα μετατραπούν σε gargoyles μόλις πλησιάσει ο πρώτος παίκτης.

Μην ξεχνάτε

Τι θα συμβεί την πρώτη φορά που θα ανοίξετε το NeverWinter Nights; Πώς θα μπορέσετε να συνεχίσετε να δουλεύετε στο module που είχατε δημιουργήσει προηγουμένως; Τα πράγματα είναι απλά: μόλις φορτώσετε το Aurora Toolset, έχοντας ενεργοποιημένη την επιλογή Open Existing Module, επιλέξτε από τη λίστα το module σας και κάντε κλικ στο ΟΚ. Παρόλο όμως που φόρτωσε το module, το terrain σας δεν φαίνεται πουθενά! Χμμ... Στην άσπρη κάθετη αριστερή μπάρα κάντε κλικ στο Areas για να ξεδιπλωθεί και κάντε διπλό κλικ στην περιοχή που θέλετε. Αμέσως αυτή θα φορτώσει στην οθόνη!

Κάντε κλικ στην επιλογή Paint Placeable Objects (βρίσκεται στην κάτω σειρά από το εικονίδιο Paint Area και είναι το τέταρτο από αριστερά, με σχήμα το τραπέζι). Αμέσως θα δείτε ότι η palette (το άσπρο παράθυρο ακριβώς από κάτω) θα γεμίσει με μια λίστα από επιλογές από αντικείμενα χωρισμένα σε κατηγορίες για τη δική σας διευκόλυνση! Κάνοντας κλικ σε έναν από τους τίτλους μέσα στην palette, θα δείτε ότι ξεδιπλώνεται και εμφανίζεται όλη η λίστα με τα διαθέσιμα αντικείμενα κάθε κατηγορίας, τα οποία μπορείτε να επιλέξετε και να τοποθετήσετε. Στην οριζόντια toolbar το δεξιότερο κουμπί (Show Preview Window) είναι άκρως εξυπηρετικό, καθώς σας δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε τι είναι κάθε αντικείμενο πριν να το χρησιμοποιήσετε! Κάντε κλικ στο Show Preview Window και θα ανοίξει ένα νέο άδειο παράθυρο. Στη συνέχεια, επιλέγοντας ένα-ένα τα αντικείμενα από τη λίστα της palette, αυτά θα εμφανίζονται στο μέχρι πρότινος άδειο Preview Window.

Τώρα πρέπει να τοποθετήσετε μερικά placeables objects για να κάνετε το terrain σας πιο... ζωντανούλι και πιο ατμοσφαιρικό! Φτιάξτε τα εξής:

- Μια κοτρόνα δίπλα στο pit σας (Parks & Nature-›Boulder).
- Ενα Chest στο Camp που είχαμε φτιάξει στα νοτιοδυτικά (Containers & Switches-›Chest, οποιοδήποτε από τα 4 διαθέσιμα).
- Ενα σωρό από κρανία και χαλάσματα κάτω από το Graveyard που είχατε φτιάξει (Battlefield-›Pile of Skulls και Battlefield-›Rubble αντίστοιχα).
- Μερικά πτώματα αμέσως μετά τη γέφυρα, προς την ανατολική πλευρά του terrain (Battlefield-›μερικά από τα Impaled και Battlefield-›Arrow-filled corpse).
- Δύο αγάλματα ακριβώς μπροστά από την είσοδο της σπηλιάς, στη βορειοανατολική γωνία του χάρτη. Τα αγάλματα αυτά έχουν την ιδιότητα να μετατρέπονται σε gargoyles με το που τα πλησιάσουν οι χαρακτήρες (Miscellaneous-›Statue, το πρώτο από τα τρία)!

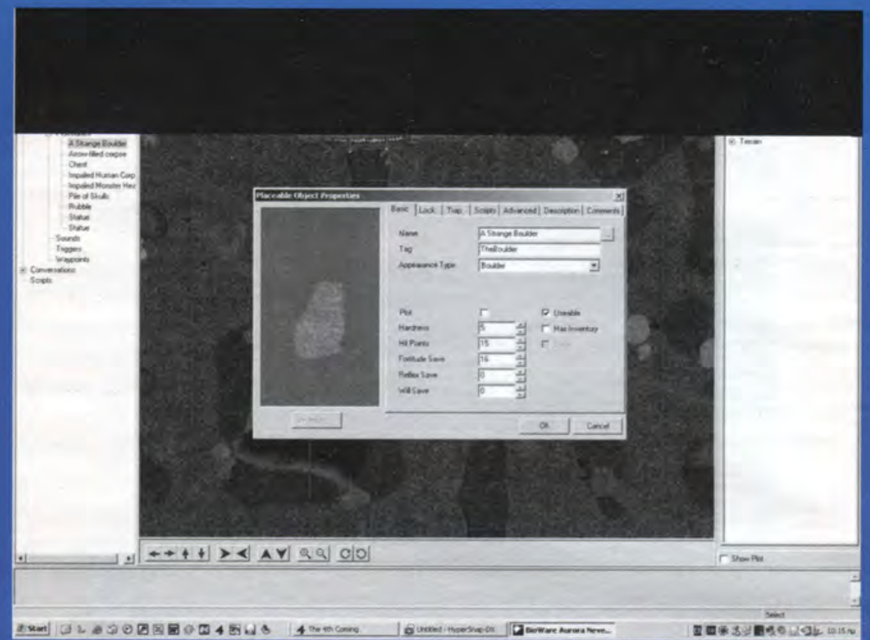
Αυτά είναι τα βασικά αντικείμενα που θα χρειαστείτε. Από εκεί και πέρα, εάν θέλετε, μπορείτε να βάλετε και άλλα της δικής σας επιλογής. Οπως θα έχετε παρατηρήσει, μέχρι τώρα όταν τοποθετείται στο terrain ένα αντικείμενο, εμφανίζεται ένα γαλάζιο βελάκι που ξεκινά από τη βάση του αντικειμένου και δείχνει προς τα νότια. Αυτό το βελάκι σημαίνει ότι αν ο χαρακτήρας κάνει κλικ πάνω στο αντικείμενο για να το χρησιμοποιήσει, τότε πρέπει να πάει από την πλευρά που δείχνει το βελάκι για να μπορέσει να κάνει interact μαζί του. Για παράδειγμα, εάν τοποθετήσετε ένα chest δίπλα ακριβώς σε έναν τοίχο και το βελάκι δείχνει προς τον τοίχο, τότε οι χαρακτήρες ΔΕΝ θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν το chest. Για να μπορέσουν να το χρησιμοποιήσουν, θα πρέπει να κάνετε το βελάκι να μη δείχνει προς τον τοίχο, ούτως ώστε να μπορούν να σταθούν οι χαρακτήρες μπροστά από το chest και να το ανοίξουν!

Κάτι τέτοιο μπορεί να γίνει περιστρέφοντας το αντικείμενο. Απλώς επιλέξτε με αριστερό κλικ το αντικείμενο που θέλετε (όχι αναγκαστικά το chest, οποιοδήποτε από τα παραπάνω που φτιάξατε) και γύρω του θα εμφανιστεί ένας πράσινος κύβος δείχνοντας ότι το έχετε επιλέξει. Τώρα μπορείτε να το περιστρέψετε με τη φορά του ρολογιού ή αντίστροφα (τα δύο κουμπιά γι' αυτή τη δουλειά βρίσκονται δεξιά από τα κουμπιά για το zoom in και zoom out, κάτω από το βασικό παράθυρο όπου εμφανίζεται το terrain). Οσο λοιπόν θα κρατάτε πατημένο ένα από τα δύο πλήκτρα περιστροφής, το αντικείμενο περιστρέφεται προς τη φορά που έχετε επιλέξει!



Μην ξεχνάτε

Εάν σας εκνευρίζουν τα εισαγωγικά βίντεο που εμφανίζονται κάθε φορά που ξεκινάτε το NeverWinter Nights, το "Gamers' Workshop" έχει τη λύση! Στο κεντρικό directory όπου έχετε εγκατεστημένο στο σκληρό σας δίσκο το NeverWinter Nights βρείτε το αρχείο nwn.ini και κάντε το διπλό κλικ για να ανοίξει στο notepad. Βρείτε το σημείο όπου υπάρχει η εγγραφή [Display Option] και προσθέστε ακριβώς από κάτω μια νέα γραμμή, η οποία θα περιέχει τα εξής: Disable Movies=1. Ψεκάστε, σκουπίστε... τελειώσατε!



Αλλάζετε το όνομα του βράχου και δίνετε στον παίκτη τη δυνατότητα να μπορεί να επιλέξει το αντικείμενο με το mouse του.

Επίσης μπορείτε να επιλέξετε πολλά αντικείμενα μαζί και να τα περιστρέψετε ταυτόχρονα, ενώ με αριστερό κλικ και κάνοντάς τα drag μπορείτε να τα αλλάξετε θέση. Σε περίπτωση που θελήσετε να διαγράψετε ένα αντικείμενο, επιλέξτε το και πατήστε delete από το πληκτρολόγιό σας.

Κάτι που πρέπει να προσέξετε είναι η εναλλαγή στη δυνατότητα που δίνετε στον κέρσορα για να επιλέγει αντικείμενα ή τετράγωνα στο terrain σας. Τα δύο πλήκτρα στην οριζόντια toolbar (Select Terrain και Select Objects) ρυθμίζουν ακριβώς αυτή την επιλογή. Οταν θέλετε λοιπόν να επιλέξετε ένα ή παραπάνω τετράγωνα στο χάρτη, τότε πρέπει να έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή Select Terrain, ενώ όταν θέλετε να επιλέγετε monsters, npcs, objects και άλλα σχετικά, πρέπει να έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή Select Objects. Ενεργοποιώντας το ένα εκ των δύο πλήκτρων, αυτομάτως απενεργοποιείται το άλλο!

Προτού προχωρήσουμε στο επόμενο βήμα, κάντε τα δύο αγάλματα που βάλαμε μπροστά στη σπηλιά να βλέπουν το ένα το άλλο, όπως σας δείχνουμε στη σχετική φωτογραφία (για να εξασκηθείτε).

ΒΗΜΑ 5: ΑΠΟ ΠΟΥ ΘΑ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (STARTING LOCATION);

Μέχρι στιγμής βρισκόμαστε σε πολύ καλό δρόμο, καθώς έχουμε σχεδόν έτοιμο τον πρώτο χάρτη μας. Ομως από πού θα ξεκινήσει την περιπέτειά του ο παίκτης που θα παίξει το module μας; Αυτή τη ρύθμιση την καθορίζει η επιλογή Starting Location. Οποτε θέλετε να δείτε από πού θα ξεκινήσει την περιπέτειά του ο χαρακτήρας, δεν έχετε παρά να πατήσετε στην οριζόντια toolbar το πλήκτρο Go To Start Location (πέμπτο κουμπί από αριστερά, δεξιά από το redo). Μόλις λοιπόν κάνετε κλικ στο κουμπί αυτό, η κάμερα θα προσανατολιστεί πάνω από τη Start location, η οποία αναπαριστάται με έναν μπλε κύκλο που έχει μέσα ένα κόκκινο βέλος. Η κατεύθυνση που δείχνει το βέλος είναι και αυτή προς την οποία θα βλέπει ο χαρακτήρας όταν ξεκινά την περιπέτεια.

Για να αλλάξετε τη Start location, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ πάνω στο εικονίδιο του κύκλου, ούτως ώστε να το επιλέξετε, και στη συνέχεια με αριστερό κλικ μπορείτε να το κάνετε drag σε όποιο σημείο του terrain θέλετε. Σε περίπτωση που βαριέστε να ψάχνετε τη Start location και να την dragάρετε, τότε μπορείτε να τη σχεδιάσετε σε ένα νέο σημείο, πατώντας το πλήκτρο Paint Start Location (βρίσκεται στην ίδια σειρά με το Paint Terrain, τέρμα δεξιά). Κάνοντας λοιπόν κλικ εκεί και στη συνέχεια αριστερό κλικ σε ένα οποιοδήποτε σημείο του χάρτη, επανατοποθετείτε τη Start location. Επίσης, επιλέγοντας τη Start location, έχετε τη δυνατότητα να την περιστρέψετε ούτως ώστε ο χαρακτήρας να ξεκινάει στο σημείο αυτό έχοντας στραμμένη την κάμερα εκεί όπου εσείς θέλετε. Τοποθετήστε λοιπόν τη Start location στη νοτιοδυτική γωνία του χάρτη, δίνοντάς της μια ελαφριά περιστροφή προς τα ανατολικά.

ΒΗΜΑ 6: ΤΡΟΠΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΑ OBJECTS

Για να δούμε τώρα πώς μπορούμε να τροποποιήσουμε ένα αντικείμενο και να το κάνουμε διαφορετικό. Μέχρι στιγμής όσα αντικείμενα έχουμε τοποθετήσει στο παιχνίδι, εκτός από το chest, δεν είναι selectable από τον παίκτη. Δηλαδή, αν βρει αυτό το αντικείμενο που εμείς τοποθετήσαμε στο χάρτη και περάσει το mouse από πάνω, θα το δει σαν απλό γραφικό, οπότε θα το προσπεράσει.





Μην ξεχνάτε

Από το Βήμα 1 και μετά μπορείτε να δοκιμάζετε όποτε θέλετε το module σας μέσα από το NeverWinter Nights! Κλικ στο New Game, έπειτα Modules και στη λίστα με τα modules θα βρείτε και το δικό σας...

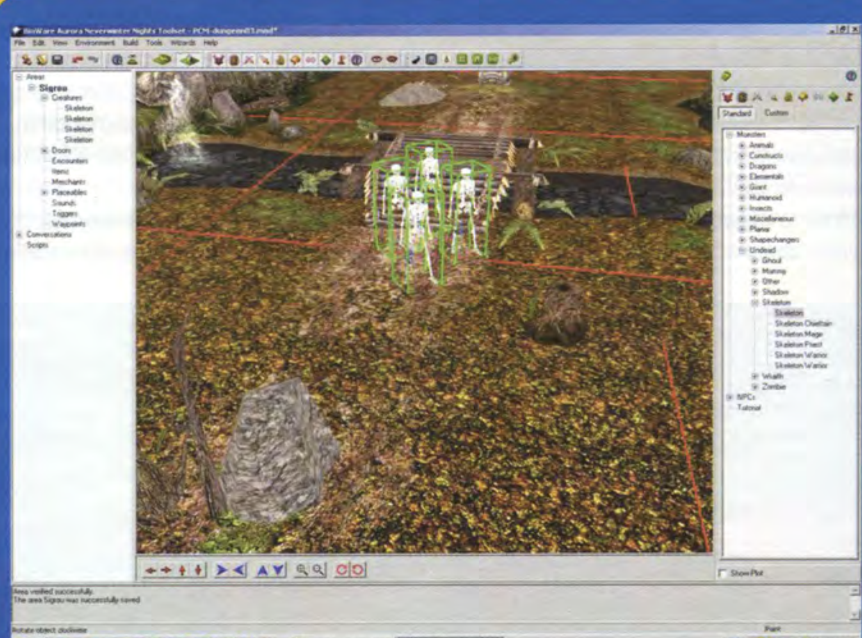
Ας υποθέσουμε ότι ένα από αυτά τα objects που έχουμε φτιάξει, θέλουμε να το κάνουμε μοναδικό και ο χαρακτήρας να μπορεί να κάνει interact μαζί του. Επιλέγετε το βράχο που είχαμε σχεδιάσει δίπλα στο Pit. Σε περίπτωση που θέλετε αυτόματα να τον επιλέξετε χωρίς να το ψάχνετε μέσα στο terrain, πηγαίνετε στο αριστερό κάθετο άσπρο παράθυρο και βρείτε το Areas-›Sigrou-›Placeables-›Boulder. Κάνοντας double click εκεί, θα κεντράρετε και την κάμερα πάνω του. Εν συνεχεία δεξί κλικ πάνω του και επιλέξτε properties. Στην καρτέλα Basic ενεργοποιήστε την επιλογή Useable, ούτως ώστε να μπορούν οι χαρακτήρες να επιλέξουν αυτό το αντικείμενο περνώντας το mouse από πάνω του. Στη συνέχεια πάλι στην καρτέλα Basic αλλάξτε το Name σε A Big Boulder. Έτσι, όταν ο χαρακτήρας περνάει το mouse πάνω από το βράχο, θα φαίνεται η σύντομη περιγραφή A Big Boulder. Στην καρτέλα Description το κείμενο που εμφανίζεται είναι αυτό που θα δουν οι χαρακτήρες εάν κάνουν examine το αντικείμενο. Σε περίπτωση που δεν σας αρέσει το κείμενο, μπορείτε να το αλλάξετε, να το μεγαλώσετε ή να το τροποποιήσετε.

Τώρα κλείστε το παράθυρο των properties και κάντε δεξί κλικ στο γραφικό του βράχου (έχοντάς τον επιλεγμένο). Από το μενού που θα εμφανιστεί, επιλέξτε το Add Popup Text. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πληκτρολογήστε "A very strange block of stone" στο πεδίο popup text, στο conversion file δώστε το όνομα txt_boulder και πατήστε ΟΚ. Αυτό που μόλις επιτύχατε είναι να εμφανίζεται ένα πολύ μικρό κείμενο με άσπρα γράμματα που θα λέει "A very strange block of stone" όταν ο παίκτης κάνει κλικ πάνω στο βράχο.

ΒΗΜΑ 7: ΤΕΡΑΤΑ!

Τελευταίο βήμα για το tutorial μας είναι να προσθέσουμε το πρώτο τέρας στην περιπέτεια. Για τις ανάγκες της φοβερής περιπέτειάς μας θα φτιάξουμε έναν σκελετό λίγο πριν από τη γέφυρα. Επιλέξτε το Paint Creatures (κάτω από το Paint Terrain) και πηγαίνετε Monsters-›Undead-›Skeleton-›Skeleton. Κάντε κλικ και τοποθετήστε τον μπροστά ακριβώς από τη γέφυρα (περιστρέψτε τον κιόλας για να μην κοιτάει προς τα βόρεια). Ιδού το πρώτο τέρας! Μόλις ο πρώτος παίκτης το πλησιάσει, τότε αυτό το τέρας μπορεί να επιτεθεί.

Αν θέλετε, με τον ίδιο τρόπο προσθέστε και άλλα τέρατα σε διάφορα σημεία του χάρτη, αλλά μην το παρακάνετε γιατί στο επόμενο τεύχος θα δούμε νέες και πιο απλές τεχνικές για να βάζετε τέρατα στις περιπέτειές σας (με τα encounters). Επίσης, στο δεύτερο μέρος του tutorial μας για το Aurora Toolset θα σας δείξω πώς να δημιουργείτε αντικείμενα που θα ανταμείβουν τους χαρακτήρες με θησαυρούς, πώς θα φτιάξετε τον πρώτο NPC με πλήρη διάλογο, πώς θα συνδέετε δύο περιοχές και πολλά ακόμα κόλπα για να φτιάξετε μια καταπληκτική περιπέτεια. Μέχρι τον επόμενο μήνα, λοιπόν, περιμένω τα e-mails σας με παρατηρήσεις και σχόλια στο dummwiam@otenet.gr. Στα περιεχόμενα του DVD μας, στο directory για το Do It Yourself, θα βρείτε τρία αρχεία τα οποία δεν είναι τίποτε άλλο από το παραπάνω project σωσμένο σε τρεις διαφορετικές φάσεις. Σε περίπτωση που έχετε κάνει κάπου λάθος ή θέλετε να δείτε πώς έχω σχεδιάσει εγώ την περιπέτεια, μπορείτε να βάλετε τα αρχεία αυτά στο directory /modules του NeverWinter Nights στο σκληρό σας δίσκο και να τα ανοίξετε με το Aurora Toolset για να δείτε τις λεπτομέρειες. PC



Αφού φτιάξετε όσους σκελετούς θέλετε, επιλέξτε τους όλους μαζί και περιστρέψτε τους ταυτόχρονα.

Adventure SOS

ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ

Το 3ο μέρος της λύσης του παιχνιδιού

Συνεχίζουμε και σε αυτό το τεύχος τη λύση του "Συνωμοσίες". Απλώς να προσθέσω ότι το παιχνίδι, ειδικά από το σημείο που πας στο παρελθόν και μετά, κυριολεκτικά απογειώνεται, η δράση του γίνεται γνήσια adventuríστικη, με καταιγιστικούς ρυθμούς και χωρίς παραλογισμούς. Για ακόμη μία φορά μπράβο στα παιδιά από τη Δράμα! Οσοι δεν το έχετε αγοράσει... τρέξτε να το προλάβετε!

Συνεχίζουμε τη λύση από το σημείο όπου γυρνάς στο παρελθόν, έξω από το Πανεπιστήμιο της Δράμας.

Κάνε κλικ στην καγκελωτή πόρτα για να την ανοίξεις και προχώρησε προς τις σκάλες. Ανέβα, κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις, μπες μέσα και πήγαινε στη γραμματέα. Κάνε κλικ και μίλησέ της επιλέγοντας την πρώτη επιλογή ("Φιλικός"). Ξανακάνε της κλικ και διάλεξε πάλι Φιλικός. Κάνε της και πάλι κλικ και επίλεξε την τρίτη επιλογή ("Κάνε τράκα ένα τσιγάρο"). Στο διάδρομο εντόπισε το άγαλμα της κουκουβάγιας, κάνε κλικ σε αυτήν και όταν πέσει, πάρε από το έδαφος το γυάλινο μάτι της. Πέφτει λίγο πιο μπροστά της.

Βγες έξω από το κτήριο και κάτω από το ηλιόλουστο μέρος κάνε κλικ το γυάλινο μάτι στο τσιγάρο. Το ανάβεις με τη βοήθεια του ήλιου. Ξαναμπές στο πανεπιστήμιο και χρησιμοποίησε το αναμμένο τσιγάρο σε κάποιον από τους αισθητήρες πυρασφάλειας που υπάρχουν στο ταβάνι, χωρίς όμως να σε βλέπει η γραμματέας (να είσαι ακριβώς από κάτω). Ενεργοποιείς το συναγερμό και η γραμματέας φεύγει. Πήγαινε στο "δωματιάκι" της, κάνε κλικ στη γυάλινη πόρτα για να μπεις μέσα και κάνε κλικ στον υπολογιστή της. Κάνε κλικ στην ειδική επιλογή και πληκτρολόγησε το 2. Πάτησε το Εκτέλεση και βλέπεις μία σειρά κωδικών, ειδικά τον 32764 (πόρτα κεντρικού υπολογιστή) και τον ΟΛΟΙΜΑΖΙ (αρχείο καθηγητών).

Φύγε και πήγαινε στην ακριβώς απέναντι μεριά του διαδρόμου. Παρατήρησε ότι η πόρτα έχει ένα δίχρωμο πόμολο. Κάνε κλικ στην κόκκινη μεριά 3 φορές, μετά στην μπλε 2 φορές, στην κόκκινη 7 φορές, στην μπλε 6 φορές και, τέλος, στην κόκκινη 4 φορές (ο κωδικός 32764). Ακούς την πόρτα να ξεκλειδώνει. Κάνε κλικ σε αυτήν για να μπεις μέσα. Στη μια μεριά του δωματίου υπάρχει ένας εκτυπωτής. Πάρε το χαρτί που είναι στο κάτω μέρος του. Στην άλλη μεριά υπάρχει ένας πίνακας. Πάρε το μαρκαδόρο που βλέπεις εκεί. Στο κέντρο κάνε κλικ στον υπολογιστή και βάλε τον κωδικό ΟΛΟΙΜΑΖΙ. Στη συνέχεια επίλεξε το 2 (διευθύνσεις προσωπικού). Μαθαίνεις τη διεύθυνση του Προκοπίου.

Βγες έξω από το πανεπιστήμιο και πήγαινε στο τρένο. Στο inventory κάνε κλικ το μαρκαδόρο πάνω στο χαρτί και γράφεις το όνομα του Προκοπίου σε αυτό. Κάνε κλικ στην πόρτα του τρένου και μεταφέρεσαι στον αρχαιολογικό χώρο των Φιλίππων. Βρίσκεις τον Προκοπίου και μιλάς μαζί του. Στην αρχή διάλεξε την πρώτη επιλογή ("Λες διάφορα ψέματα") και μετά πάλι την πρώτη επιλογή ("Συνεχίζεις απτόητος").

ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΠΡΟΚΟΠΙΟΥ

Επειτα από μερικά video sequences βρίσκεσαι στο σπίτι του Προκοπίου. Κάνε κλικ στο άσπρο διαχωριστικό-πόρτα και μπες στο υπνοδωμάτιο. Στο κάτω συρτάρι του αριστερού κομοδίνου θα βρεις ένα χαρτί. Πάρ' το. Στο πάνω συρτάρι του δεξιού κομοδίνου θα βρεις ένα drive. Πάρ' το. Στο συρτάρι του επίπλου με τον καθρέπτη θα



Η σουίτα του Saidi. Μακράν τα καλύτερα γραφικά του παιχνιδιού. Αν ήταν όλα έτσι, τότε θα μιλούσαμε για ένα αριστούργημα.



Το γραφείο του Αργυρίου.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

βρεις ένα σκούφο. Επίσης, πάρ' τον. Βλέπεις ένα ακόμη video sequence.

Μετά πήγαινε στο άλλο δωμάτιο (γραφείο). Στα συρτάρια του γραφείου με τον υπολογιστή θα βρεις στο αριστερό ένα μέτρο και στο δεξί μία δισκέτα. Πάρ' τα. Τώρα πήγαινε στην αρχειοθήκη. Ανοιξε τα δύο κάτω συρτάρια της αρχειοθήκης και μετά το πιο αριστερό συρτάρι στη δεύτερη από κάτω σειρά. Ανέβα σε αυτό (σαν σκαλοπάτια) και, τέλος, άνοιξε στην τρίτη σειρά το πιο δεξιά. Ανέβα και σε αυτό και κοιτώντας προς την ντουλάπα θα δεις ένα μπουκαλάκι πάνω της. Πάρε το μέτρο από το inventory σου και με αυτό πάρε το μπουκαλάκι. Κατέβα κάτω, κάνε κλικ το drive στον υπολογιστή και εν συνεχεία κάνε κλικ τη δισκέτα στο drive. Κάνε κλικ στον υπολογιστή. Χρειάζεσαι ένα password.

Πήγαινε στο κεντρικό δωμάτιο, στον πίνακα που είναι στον τοίχο. Στο inventory σου κάνε κλικ το μπουκαλάκι με το οινόπνευμα στο σκούφο και έπειτα κάνε κλικ το μουσκεμένο με οινόπνευμα σκούφο πάνω στον πίνακα. Αποκαλύπτεις μία ακολουθία χρωμάτων (κόκκινο, πράσινο, μπλε, μαύρο και ροζ).

Γύρνα πίσω στον υπολογιστή και κάνε κλικ σε αυτόν. Βάλε τον κωδικό ΚΠΜΜΡ (από τα αρχικά των χρωμάτων). Διάβασε τα αρχεία και μετά επίλεξε την επιλογή ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ. Αντιγράφεις 6 αρχεία (5445253 bytes). Τώρα πια η δισκέτα έχει ιό. Πάρ' την και γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Ανοιξε το πιο κάτω δεξιά συρτάρι της ντουλάπας και μέσα θα βρεις ένα κουτί. Πάρ' το. Κάτι σου θυμίζει. Είναι ίδιο με αυτό που έχεις βρει στο σπίτι της Τζένης και λειτουργεί σαν τηλεμεταφορά. Βάλε μέσα σε αυτό τη δισκέτα με τον ιό και το έγγραφο. Αφησε κάτω στο έδαφος το κουτί και στο inventory σου κάνε δεξί κλικ στη συσκευή τηλεμεταφοράς. Υστερα από λίγο επιστρέφεις μαζί με τον Προκοπίου στο παρόν. Ο Αργυρίου σου επιστρέφει τις επιταγές-χρέη σου. Γυρνάς στο σπίτι σου.

Στον αρχαιολογικό χώρο των Φιλίππων βρίσκεις τον Προκοπίου και μιλάς μαζί του. Στην αρχή διάλεξε την πρώτη επιλογή ("Λες διάφορα ψέματα") και μετά πάλι την πρώτη επιλογή ("Συνεχίζεις απόντος").

BACK TO THE... PRESENT

Ακριβώς μπροστά στην πόρτα θα δεις ένα λευκό χαρτί. Πάρ' το. Βγες έξω και πήγαινε στο ασανσέρ. Εδώ στο έδαφος, μπροστά από την πόρτα του ασανσέρ, θα βρεις όλα τα αντικείμενα που είχες πάνω σου πριν να μεταφερθείς στο παρελθόν. Πάρ' τα και ξαναγύρνα στο διαμέρισμά σου. Από το πιο πάνω ράφι της βιβλιοθήκης πάρε τον αναπτήρα που μοιάζει σαν βόμβα και κάνε κλικ τον αναπτήρα πάνω στο λευκό χαρτί. Κάνε δεξί κλικ στο χαρτί στο inventory σου. Βλέπεις μία καινούρια διεύθυνση πάνω στο διαστημικό σταθμό, καθώς και τον κωδικό 5-2-2. Αφησε κάτω τις επιταγές (δεν τις χρειάζεσαι πια). Πάρε τη Vid Phone Card από το inventory σου και κάνε την κλικ στον υπολογιστή σου. Πάρε τηλέφωνο τον Θάνο Πέκα σχηματίζοντας το νούμερο 55568374639. Τον καλείς και μιλάς μαζί του. Σου λέει ότι πιέζεται για να κλείσει την υπόθεση με τον Μικέ, ότι βρήκαν πως το πτώμα ανήκει στη Ρενάτα Δενδρινού και ότι ψάχνουν τη Ράνια. Παίρνεις την εξουσιοδότηση να διαπραγματευτείς μαζί της, αν τη βρεις βέβαια. Σταμάτησε τη συνομιλία σας, πάρε τη Vid Phone Card και πήγαινε στο ασανσέρ.

ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Κάνε κλικ στο ασανσέρ και διάλεξε το διαστημικό σταθμό. Φτάνοντας εκεί, βγες έξω. Για να φτάσεις στο κτήριο όπου βρίσκεται η Ράνια κάνε τα εξής: Μπες στον αριστερό λαβύρινθο όπως βγαίνεις από την πόρτα. Τώρα στρίβεις στην πρώτη στροφή δεξιά, μετά στην πρώτη αριστερά, μετά υποχρεωτικά δεξιά, αριστερά, υποχρεωτικά δεξιά, πάλι δεξιά, περνάς ένα σιντριβάνι, υποχρεωτικά αριστερά, πάλι αριστερά, υποχρεωτικά δεξιά και βγαίνεις στην απέναντι μεριά. Εδώ στρίβεις δεξιά και προχωρείς μέχρι το τελευταίο άνοιγμα. Μπαίνεις σε αυτό και μετά στρίβεις υποχρεωτικά δεξιά, περνάς το σταυροδρόμι και στο τέλος στρίβεις αριστερά, δεξιά και προχωρείς μέχρι το τέλος, στρίβεις αριστερά, υποχρεωτικά δεξιά και επιτέλους έφτασες στο κτήριο όπου θα συναντήσεις τη Ράνια.

Πριν να μπεις μέσα, πήγαινε πρώτα στα δεξιά όπου υπάρχει μία πισίνα. Μέσα στο νερό, στη δεξιά άκρη της, θα βρεις ένα κατσαβίδι. Πάρ' το οπωσδήποτε, θα σου χρειαστεί αργότερα σε μία πολύ κρίσιμη στιγμή.

Αφού πάρεις το κατσαβίδι, πήγαινε στην πόρτα του κτηρίου και στα αριστερά σχημάτισε με λατινικά νούμερα τον κωδικό 5-2-2 (δηλαδή το V-II-II) και θα ξεκλειδώσεις την πόρτα. Μπες μέσα, πήγαινε στο ειδικό ασανσέρ και κάνε κλικ στο καφεκόκκινο



Το σπίτι της Γκλόρια.



Το σπίτι του Αργυρίου.

Adventure SOS

κουμπί. Πάνω κάνε κλικ στην πόρτα και... παρακολουθείς ένα αποκαλυπτικό video sequence με τη Ράνια Δενδρινού, η οποία σου λέει τι έχει συμβεί μέχρι στιγμής.

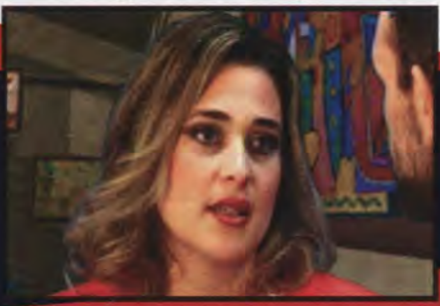
Βρίσκεσαι στο ασανσέρ. Πάτησε το κουμπί για να κατεβείς κάτω, βγες έξω, πέρνα αντίθετα όλο το "λαβύρινθο" του κήπου και πήγαινε στο κεντρικό ασανσέρ. Πάτησε το κουμπί και στο χάρτη πήγαινε στην άλλη τοποθεσία του διαστημικού σταθμού (αποθήκες σταθμού Α6). Φτάνοντας εκεί, κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και προχώρησε στην πόρτα στο βάθος. Πήγαινε και στάσου ακριβώς μπροστά από την κλειδαριά. Παρατήρησε ότι το τρίτο κουμπί, όπως κοιτάς από τα δεξιά, έχει διαφορετικό χρώμα - έχει και λίγο πράσινο. Κάνοντάς το κλικ, αλλάζει και εμφανίζει ένα νέο εικονίδιο. Δες με ποιο κουμπί ταιριάζει το εικονίδιο αυτό και πάτησέ το. Συνέχισε με τον ίδιο τρόπο μέχρι να αλλάξεις και τα πέντε κουμπιά. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα ξεκλειδώσεις την πόρτα. Αλλιώς ξαναπροσπάθησε. Αφού την ξεκλειδώσεις, κάνε κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Ανέβα πάνω (είτε από τη σκάλα είτε με τα δύο μικρά ασανσέρ) και σε ένα κουτί θα βρεις κάτι που μοιάζει σαν σύριγγα. Είναι ένας πυροκροτητής. Πάρ' τον.

ΤΟ ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΜΕ ΤΟΝ TONY

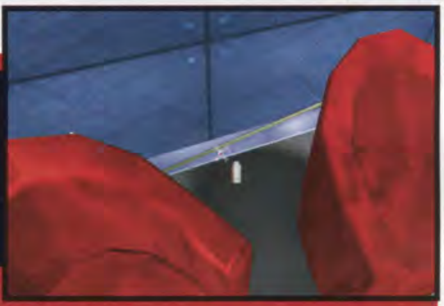
Τώρα φύγε και στο χάρτη του παιχνιδιού διάλεξε το ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ. Πήγαινε στο μικρό αδιέξοδο στενάκι και πίσω από το σκουπιδοτενεκέ θα δεις ένα κλαρκ. Στο πλάι του, από τη μεριά του τοίχου, υπάρχει μία κεραία-δέκτης εντολών. Πάρ' την και κάνε την κλικ στο κλαρκ. Εχοντας και την τηλεκατεύθυνση (FF7super-PCM1024) θα δεις ένα βίντεο όπου χειρίζεσαι το κλαρκ και μετακινείς όλα τα κιβώτια, αποκαλύπτοντας ένα καπάκι υπονόμου. Κάνε κλικ με το λοστό στο καπάκι και εν συνεχεία κάνε κλικ σε αυτό για να το μετακινήσεις. Κατέβα κάτω και κάνε SAVE. Από τις επιλογές (ESCAPE) βάλε το εικόνα-gamma στο maximum. Κοιτώντας τη σκάλα, στα δεξιά της θα δεις ένα κόκκινο κουμπί. Πάτησέ το για να φωτίσεις τους υπονόμους. Ψάχνοντας στους υπονόμους θα βρεις ένα πτώμα (δεν ξέρω αν είναι random ή όχι, αλλά σε μένα το πτώμα ήταν στο εξής σημείο: προχώρησε μέχρι το βάθος, στρίψε αριστερά και πάλι αριστερά και θα το δεις). Παρατήρησε ότι από την άκρη της τσέπης του εξέχει μία κάρτα. Κάνε κλικ σε αυτήν και την παίρνει το νερό. Τρέχοντας (κίνηση και πλήκτρο SHIFT) μπορείς να την ακολουθήσεις. Θα σταματήσει στην άκρη μίας σχάρας. Εντόπισέ την και πάρ' την (σε μένα το νερό την πήγε δεξιά και μετά όλο βάθος, στην τελευταία δεξιά σχάρα). Στο inventory σου κάνε δεξί κλικ στην κάρτα και διαβάζεις Chemtron Security Level 2.

Φύγε από εδώ και πήγαινε πίσω στην είσοδο του μετρό. Στο χάρτη κάνε κλικ στην τοποθεσία Bar Ηφαιστος. Εδώ, μίλησε στην Bloody Mary. Επίλεξε την πρώτη επιλογή ("Επεξηγηματικός") και μετά ρώτησε για τον Τόνυ. Θα σου δώσει ένα σημείωμα. Φύγε και στο inventory σου κάνε δεξί κλικ στο σημείωμα. Βλέπεις το τηλέφωνο 23465789000.

Γύρισε στο διαμέρισμά σου και πήγαινε στον υπολογιστή σου. Πάρε το τηλέφωνο που είδες πριν στο σημείωμα, σχηματίζοντας το νούμερο 23465789000. Δέχεσαι ένα μήνυμα στον τηλεφωνητή σου. Βγες, ξανακάνε κλικ στον υπολογιστή σου και στο ειδικό μενού που εμφανίζεται κάνε κλικ στην επιλογή Τηλεφωνητής. Βλέπεις ένα μήνυμα του Τόνυ που σου δίνει ραντεβού πίσω από το Bar στο ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ. Κλείσε τον τηλεφωνητή, πάρε τη Vid Phone Card, άφησε κάτω το χαρτί με το τηλέφωνο και πήγαινε στο ασανσέρ.



Ο μεγάλος έρωτάς σου, η Ανίτα, που επιστρέφει ξαφνικά στη ζωή σου.



Ενας καθαρά adventurίστικος γρίφος. Ρίχνεις την πούδρα στις ακτίνες λέιζερ για να τις εμφανίσεις!

Στο χάρτη κάνε κλικ στην τοποθεσία ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ. Πρέπει να έχεις μαζί σου το spray (από το σπίτι της Ράνιας), τα GPS tracker και GPS πομπό και τις 6 τσίχλες (3 από ΗΦΑΙΣΤΟ, 2 από ΕΡΜΗ και 1 από σκάλες εξέδρας στο ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ). Πήγαινε στο στενάκι και κάνε κλικ στην πόρτα της αποθήκης που είναι απέναντι από τα καμαρίνια, η οποία μέχρι τώρα ήταν κλειστή. Μέσα μιλάς με τον Τόνυ και σου λέει τα "υπόλοιπα" της ιστορίας με τη CHEMTRON και το ναρκωτικό JOYLAND.

Αμέσως μετά σας επιτίθενται κάποιοι μπράβοι. Ξεφεύγεις χρησιμοποιώντας το spray. Βγαίνοντας έξω από την αποθήκη, πρέπει να αποφασίσεις γρήγορα για το αν θα φύγεις από αριστερά ή δεξιά. Πολύ γρήγορα πήγαινε αριστερά προς τα κιβώτια και τον υπόνομο. Εχοντας μαζί σου τα εξαρτήματα GPS και τις 6 τσίχλες, θα δεις ένα βίντεο με τους μπράβους να παίρνουν τον Τόνυ και εσένα να μασάς όλες τις τσίχλες, να τις κολλάς στο GPS tracker και να το πετάς στο όχημά τους λίγο πριν να φύγουν. Οι τσίχλες με το GPS tracker κολλούν στο όχημα. Τώρα μπορείς να δεις πού πάνε. Στο inventory σου κάνε δεξί κλικ στο GPS πομπό και στο κοντινό πλάνο ξανακάνε κλικ σε αυτό. Επιτέλους, βλέπεις τη διεύθυνση της CHEMTRON.

Ξαναμπές στην αποθήκη. Απέναντι ακριβώς έχει "ντουλάπα". Στην αριστερή άκρη της, κοιτώντας χαμηλά, θα δεις ότι στη βάση μίας σιδερόβεργας υπάρχει ένα μικρό σίδερο που μπορείς να πάρεις. Πάρ' το, όπως και τους τρεις κουβάδες που είναι στο ράφι της "ντουλάπας". Πηγαίνετε στο δεξιό τοίχο και κάνε κλικ στη σκάλα που είναι εκεί για να τη μετακινήσεις. Ανέβα πάνω, γύρισε αντίθετα. Παρατήρησε ότι πάνω στη ράμπα, εκεί όπου φτάνει η αλυσίδα του γάντζου, υπάρχει ένα μικρό αντικείμενο. Πάρε από το inventory σου το σίδερο και κάνε το κλικ στο αντικείμενο αυτό. Αν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις τον Νικ να λέει ΟΚ, σημάδι ότι το ξεσφήνωσες. Τώρα κάνε πάλι κλικ στο αντικείμενο αυτό για να το πάρεις (στο inventory σου μπορείς να δεις ένα πυραμοειδές κλειδί). Κατέβα κάτω και βάλε τον πρώτο κουβά στο γάντζο. Μετακίνησε το μοχλό και ρίχνεις τον κουβά στην πόρτα. Φέρε πίσω το γάντζο με το μοχλό. Επανάλαβε την ίδια διαδικασία και με τους άλλους δύο κουβάδες. Ρίχνοντας και τους τρεις κουβάδες πάνω στην πόρτα, την ξεμπλοκάρεις. Πήγαινε, κάνε κλικ σε αυτήν για να την ανοίξεις και βγες έξω. Πήγαινε στην είσοδο του μετρό και κάνε κλικ.

Στο χάρτη κάνε κλικ στην περιοχή Αποθήκες της ΧΑΠΑΚΟΜ.

ΣΤΙΣ ΑΠΟΘΗΚΕΣ ΤΗΣ ΧΑΠΑΚΟΜ & ΣΤΗ CHEMTRON

Φτάνοντας εκεί πλησίασε στην πόρτα και στην ειδική εσοχή στα δεξιά κάνε κλικ το πυραμοειδές κλειδί που βρήκες πριν στην αποθήκη. Ξεκλειδώνεις την πόρτα. Μπες μέσα και πάρε από το μεσαίο από τα τρία κουτιά που είναι το ένα πάνω στο άλλο το δελτίο αποστολής. Βγες έξω και πήγαινε στην αποθήκη της ΧΑΠΑΚΟΜ που είναι στην ακριβώς απέναντι μεριά του τετραγώνου. Κάνε κλικ στην πόρτα. Είναι κλειδωμένη. Κάνε κλικ στην "κλειδαριά" στα δεξιά και βάλε τον κωδικό ΧΑΠΑ.ΚΟΜ (ελληνοποιημένο ιντερνετικό λογοπαίγνιο). Μέσα σε ένα κουτί θα βρεις μία σύριγγα. Πίσω από τις τρεις κούτες που είναι η μία πάνω στην άλλη, στη γωνία του τοίχου, θα βρεις ένα πεταμένο μπουκαλάκι. Πάρ' το, είναι αιθέρας. Φύγε και πήγαινε στις Αποθήκες Α6 του διαστημικού σταθμού.

Πήγαινε μέσα στην κεντρική αποθήκη και στα δεξιά θα δεις ένα κουτί με εκρηκτικά. Κάνε κλικ σε αυτό το δελτίο αποστολής που βρήκες λίγο πριν. Φύγε και γύρνα πάλι στις Αποθήκες της ΧΑΠΑΚΟΜ.

Μπες στην αποθήκη που είναι μπροστά σου (αυτήν που άνοιξες με το πυραμοειδές κλειδί). Στα δεξιά σου θα δεις το κουτί με τα εκρηκτικά που έστειλες λίγο πριν, τα οποία ήδη έφτασαν κάτω! Ανοιξε το κουτί και πάρε ένα πλαστικό εκρηκτικό από αυτό. Τώρα φύγε και πήγαινε στο σπίτι της Ράνιας Δενδρινού. Μέσα πήγαινε στην πισίνα, πλησίασε στην άκρη της και κάνε κλικ στο νερό για να τη γεμίσεις. Ανοιξε το inventory σου και κάνε κλικ στη σύριγγα με το νερό στο σωσίβιο. Το γεμίζεις με νερό!

Τώρα φύγε και πήγαινε στην τοποθεσία CHEMTRON. Φτάνοντας πήγαινε στην πόρτα και πάρε από το inventory σου την κάρτα Chemtron Security Level 1 (αυτήν που πήρες από την τσάντα BuSyMaN) και κάνε την κλικ στην ειδική εσοχή στα αριστερά. Μην μπεις στο χώρο με τα σκυλιά-ρομπότ. Πάρε από το inventory σου το σωσίβιο με το νερό, στάσου στην άκρη της πόρτας και αφού πλησιάσει αρκετά κάποιο σκυλί, το ρίχνεις πάνω του. Θα δεις ένα βίντεο με τα σκυλιά να εξουδετερώνονται. Προχώρησε στην επόμενη πόρτα και χρησιμοποίησε την κάρτα Chemtron Security Level 2. Την ξεκλειδώνεις. Κάνε κλικ για να την ανοίξεις και μπες μέσα.

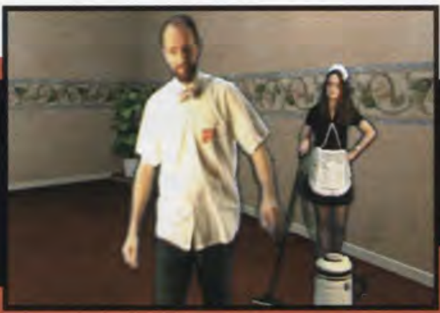
Πήγαινε στην κεντρική πόρτα και στην κλειδαριά κάνε κλικ διαδοχικά και τις δύο κάρτες εισόδου CHEMTRON. Την ξεκλειδώνεις. Κάνε κλικ για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Βλέπεις τα κουτιά με το ναρκωτικό JOYLAND, τα οποία είναι προστατευμένα. Στο βάθος και στα δεξιά θα δεις ένα κουτί έξω από το χώρο ασφαλείας. Ανοιξέ το και πάρε μία φιάλη με το ναρκωτικό αέριο. Μην την ανοίξεις γιατί θα χάσεις, αλλά και μην ανέβεις τις σκάλες που είναι εδώ. Αντίθετα, στρίβοντας δεξιά από το κουτί με τα ναρκωτικά θα δεις ότι στο μικρό δωμάτιο ένα παράθυρο είναι μισάνοιχτο. Πήγαινε στο μεσαίο στύλο, στάσου ακριβώς μπροστά του και με το μπροστινό πλήκτρο (up arrow) μπορείς να ανεβείς πάνω. Αν τα κάνεις σωστά, θα δεις εκεί έναν κόφτη. Πάρ' τον και βλέπεις ένα βίντεο όπου οι μπράβοι ανακρίνουν τον Τόνυ. Ακούς ότι καθάρισαν τον Μικέ και τον Αρίστο.

Επειτα απ' όλα αυτά βγες έξω και πήγαινε στο στενό. Με τον κόφτη κόβεις το σύρμα και περνάς στην πίσω περιοχή. Πήγαινε στο πρώτο στύλο φωτισμού που βλέπεις. Στο inventory σου πάρε τα πλαστικά εκρηκτικά και κάνε τα κλικ στο σουτιέν. Τώρα πάρε τον πυροκροτητή και κάνε τον κλικ στο σουτιέν με τα εκρηκτικά. Κάνε SAVE. Τώρα κάνε κλικ το σουτιέν με τα εκρηκτικά και τον πυροκροτητή στο στύλο και φύγε τρέχοντας (κινείσαι πατώντας το πλήκτρο SHIFT). Αν δεν προλάβεις να απομακρυνθείς, θα σκοτωθείς. Μετά την έκρηξη ανέβα προσεκτικά στον πεσμένο στύλο και πήγαινε μέχρι το τέλος. Κοίτα από ψηλά το πάνω μέρος του αεραγωγού. Κάνε κλικ στην άκρη του προς το έδαφος. Πρέπει να ακούσεις το μήνυμα "φτου, δεν ανοίγει, είναι βιδωμένο". Πάρε το κατσαβίδι από το inventory σου και κάνε το κλικ στο σημείο ακριβώς που ακούς τον Νικ να λέει τη φράση αυτή. Το ακούς να ξεκλειδώνει. Κάνε πάλι κλικ στο σημείο αυτό και το ανοίγεις.

Προχώρησε στο ανοικτό καπάκι και εν συνεχεία προχώρησε μπροστά για να μπεις μέσα στον αεραγωγό. Κάνε κλικ στην καταπακτή που βλέπεις στο βάθος. Την ανοίγεις και βλέπεις ένα βίντεο όπου πηδάς κάτω και με τον αιθέρα συνεφέρνεις τον Τόνυ. Δέχεται να συνεργαστεί με την αστυνομία και τον παίρνεις μαζί σου. Πριν να φύγεις άνοιξε το δεξί συρτάρι του τραπεζιού που είναι εκεί και πάρε από αυτό ένα χαρτί. Στο inventory σου κάνε δεξί κλικ στο σημείωμα και βλέπεις ότι ο Saidi μένει στο ξενοδοχείο ΠΛΑΖΑ. Η τοποθεσία αυτή τώρα πια θα εμφανίζεται στο χάρτη του παιχνιδιού.



Με τη βεντούζα και το δαχτυλίδι κόβεις το ραγισμένο τζάμι.



Ακόμη ένας καθαρά adventurίστικος γρίφος. Μεταμφιέζεσαι σε υπηρέτη-βοηθό και αναλαμβάνεις δράση.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, Η ΑΝΙΤΑ!

Φύγε από την πόρτα και πήγαινε στο σκάφος σου με το οποίο ήρθες εδώ. Θα δεις ένα video sequence όπου μιλάς στο φυτό σου και του λες πως παρέδωσες τον Τόνυ στην αστυνομία, στο Θάνο, ενώ αμέσως μετά βλέπεις την Ανίτα να έρχεται στο διαμέρισμά σου. Μίλησέ της διαλέγοντας την πρώτη επιλογή ("Ξαφνιασμένος"). Συνέχισε πάλι με την πρώτη επιλογή ("Συνεχίζεις στον ίδιο τόνο").

Μετά το βίντεο με την Ανίτα πήγαινε στο τραπεζάκι με τον υπολογιστή σου. Πάρε τηλέφωνο τον Θάνο Πέκα σχηματίζοντας το νούμερο 5568374639.

Αφού τελειώσει η συζήτηση, βγες από τον υπολογιστή, πάρε τη Vid Phone card και πήγαινε προς το ασανσέρ. Ακριβώς απέναντι από τον ασανσέρ έχει ένα διάδρομο που καταλήγει σε άλλο διαμέρισμα. Κάνε κλικ στο χαλάκι που βλέπεις εκεί και θα βρεις ένα περιοδικό. Πάρ' το. Τώρα πήγαινε στο ασανσέρ και στο χάρτη επίλεξε την τοποθεσία Ξενοδοχείο ΠΛΑΖΑ.

PLAZA HOTEL

Φτάνοντας μιλάς στη ρεσεψιονίστ. Επίλεξε τη δεύτερη επιλογή ("Ευγενικά φι-

λικός"). Ζητάς τον Saidi. Σου λέει ότι έχει φύγει. Επίλεξε την τρίτη επιλογή ("Ρωτάς για το δωμάτιο χρησιμοποιώντας την ίδια μέθοδο"). Μαθαίνεις ότι έμενε στη σουίτα 762.

Βρίσκεσαι μέσα στο ασανσέρ. Βγες έξω και στρίψε αριστερά. Προχώρησε στο βάθος και θα δεις ένα βίντεο με την καθαρίστρια να μη σε αφήνει να προχωρήσεις άλλο. Γύρνα πίσω και μπες στο δωμάτιο 763 που είναι ακριβώς απέναντι από το ασανσέρ. Είναι η αποθηκούλα του ορόφου. Στο inventory σου κάνε κλικ το ψαλίδι στο περιοδικό. Κόβεις ένα κόκκινο P. Από το μεσαίο στα αριστερά ντουλάπι πάρε το παπιγιόν. Κάνε το κλικ στο κρεμασμένο πουκάμισο που υπάρχει στο πιο δεξιά ντουλάπι της βορινής μεριάς. Στο inventory σου κάνε κλικ το σελοτέιπ στο κόκκινο P. Τέλος, κάνε κλικ το κόκκινο P με το σελοτέιπ στο κρεμασμένο πουκάμισο με το παπιγιόν. (Το P είναι το αρχικό του ξενοδοχείου PLAZA). Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα δεις ένα βίντεο όπου η καθαρίστρια σε περνά για τον καινούριο βοηθό και σε στέλνει να καθαρίσεις τη σουίτα 762.

Μετά το βίντεο, γύρνα και πήγαινε στην ηλεκτρική σκούπα. Ανοιξέ την και πάρε από μέσα ένα κλειδί pass partout. Ξεκλείδωσε με αυτό τη σουίτα και μπες μέσα. Κοίταξε στα δεξιά του μπαρ, κολλητά στον τοίχο και κάτω από την μπάρα. Πρέπει να διακρίνεις δύο μικρά άσπρα χαρτάκια. Πάρ' τα. Χρησιμοποιώντας τα σκαμπό σαν σκαλάκι, ανέβα και πέρασε μέσα στο χώρο του μπαρ. Ανοιξε το μικρό ψυγείο. Μέσα θα δεις και άλλα μικρά άσπρα χαρτάκια. Συνολικά μέσα στο ψυγείο είναι οκτώ από αυτά (τα τρία είναι στις θήκες της πόρτας, το ένα από αυτά πρέπει να είσαι πολύ κοντά για να το δεις). Πρέπει να μαζέψεις και τα δέκα συνολικά χαρτάκια. Μαζεύοντας τα στο inventory σου θα σχηματιστεί ένα μήνυμα. Διάβασέ το. Μαθαίνεις για το πλοίο ΑΒΥΣΣΟΣ στην αποβάθρα 5. Πρέπει να ενημερώσεις αμέσως τον Θάνο.

Πήγαινε στο άλλο δωμάτιο στο βάθος και ακριβώς απέναντι από το κρεβάτι θα δεις μία οθόνη υπολογιστή. Πάρε τη Vid Phone Card από το inventory σου και κάνε την κλικ στην οθόνη. Τη βάζεις στην ειδική θέση που υπάρχει στη δεξιά μεριά. Κάνε κλικ στην οθόνη και στο ειδικό μενού που εμφανίζεται κάνε κλικ στην επιλογή Vid Phone και πάρε τηλέφωνο τον Θάνο Πέκα σχηματίζοντας το νούμερο 5556837463 9. Εν συνεχεία κάνε κλικ στο εικονίδιο του τηλεφώνου στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Τον καλείς και μιλάς μαζί του. Του λες την πληροφορία για το πλοίο και αυτός σου λέει ότι τώρα πρέπει να πας στα γραφεία της DETRONICS. Τώρα πια η τοποθεσία DETRONICS εμφανίζεται στο χάρτη του παιχνιδιού.

Βγες έξω από τη σουίτα και πήγαινε στην άλλη άκρη του διαδρόμου. Κάνε κλικ στην Πυροσβεστική Φωλιά που βλέπεις στον τοίχο και από μέσα πάρε έναν πυροσβεστήρα. Τώρα φύγε και πήγαινε στο ασανσέρ. Μπες μέσα και κάνε κλικ στο κουμπί. Στο χάρτη διάλεξε την τοποθεσία ΚΑΜΑΡΙΝΙΑ.

Η ΩΡΑ ΤΟΥ ΑΡΓΥΡΙΟΥ

Βρίσκεσαι μέσα στα καμαρίνια του ΠΑΛΛΑΤΙΝΟ. Μπες στο δωμάτιο της Γκλόρια. Από το τραπεζάκι πάρε το μικρό άσπρο μπουκαλάκι (βερνίκι νυχιών που κολλάει). Ανοιξε την ντουλάπα και από το πάτωμα πάρε το ταλκ (πούδρα). Τέλος, κλείσε την ντουλάπα και κολλητά σε αυτήν πλησίασε το παραβάν. Στο τελευταίο φύλλο του, στην άκρη, θα δεις ένα μωβ γάντι. Πάρ' το.

Φύγε από εδώ, βγες έξω από τα καμαρίνια και πήγαινε στην είσοδο του μετρό. Στο χάρτη διάλεξε την τοποθεσία ΣΠΙΤΙ ΤΖΕΝΗΣ. Φτάνοντας, πήγαινε και μπες στο διαμέρισμα της ΤΖΕΝΗΣ. Στο καθιστικό, στα δεξιά της τηλεόρασης, υπάρχει το μικρό ξύλινο κουτάκι. Πάρε από αυτό τη δισκέτα και το έγγραφο (γίνεται προφανές ότι το κουτάκι λειτουργεί σαν χρονοπύλη). Φύγε και στο χάρτη διάλεξε την τοποθεσία DETRONICS.

Βγες από το ασανσέρ και προχώρησε αριστερά. Παρατήρησε ότι στα αριστερά σου ένα από τα τζάμια έχει ένα ράγισμα. Κάνε κλικ στο ραγισμένο τζάμι τη βεντούζα και εν συνεχεία κάνε κλικ σε αυτό το δακτυλίδι. Κόβεις το τζάμι ανοίγοντας μία τρύπα. Μπες μέσα. Από την αριστερή μεριά του ασανσέρ υπάρχει ένα μικρό ντουλαπάκι. Ανοιξέ το και μέσα από αυτό πάρε μία κάρτα (Detronics Επίπεδο Ασφαλείας 3).

Βγες έξω, συνέχισε αριστερά και η επόμενη πόρτα στα δεξιά σου είναι το γραφείο του Αργυρίου. Μόλις μπεις, σταμάτησε και πολύ κολλητά στον τοίχο πλησίασε προς τις πολυθρόνες αριστερά. Εντόπισε ανάμεσά τους και χαμηλά το μικρό κόκκινο αισθητήρα. Πάρε το ταλκ (πούδρα) από το inventory σου και περνάς τις ακτίνες χωρίς να χτυπήσει ο συναγερμός. Πήγαινε στο γραφείο. Στο inventory σου χρησιμοποίησε το ψαλιδάκι με τη ζελατίνα. Κάνε κλικ το μικρό άσπρο μπουκαλάκι (βερνίκι νυχιών που κολλάει) στο γάντι. Κάνε κλικ τα κομματάκια ζελατίνας στο γάντι με το βερνίκι. Τώρα κάνε κλικ το γάντι με το βερνίκι και τα κομμάτια ζελατίνας πάνω στο σταχτοδοχείο που υπάρχει στο γραφείο. Στο inventory σου θα δεις ότι στο γάντι έχεις τα αποτυπώματα του Αργυρίου. Κάνε κλικ στη φωτογραφία της Ανίτας και θα εμφανιστεί το χρηματοκιβώτιο του Αργυρίου. Κάνε κλικ το γάντι με τα αποτυ-



Μιλώντας με το ολόγραμμα της Δενδρινού στο διαστημικό σταθμό!



Συλλαμβάνοντας επιτέλους τον Αργυρίου ή αυτόν που νομίζετε ότι είναι ο Αργυρίου.

πώματα πάνω στο ειδικό ίχνος στο χρηματοκιβώτιο. Κάνε κλικ στην πορτούλα του για να την ανοίξεις.

Πρόσεξε ότι στο βάθος, στο κάτω μέρος του barcode, φαίνονται δύο πενταψήφια νούμερα, τα 38014 και 56729. Κατάγραψέ τα προσεκτικά. Πάρε το κόκκινο ημερολόγιο και διάβασέ το από το inventory σου με δεξί κλικ και στη συνέχεια αριστερό κλικ στο κοντινό πλάνο του. Αφού διαβάσεις το ημερολόγιο (το κλείνεις με το πλήκτρο Escape), πήγαινε στο γραφείο και κάνε κλικ στην οθόνη του υπολογιστή. Ενα αέριο σε ρίχνει αναίσθητο και βρίσκεσαι στις φυλακές της Detronics.

ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ ΤΑ ΣΙΔΕΡΑ...

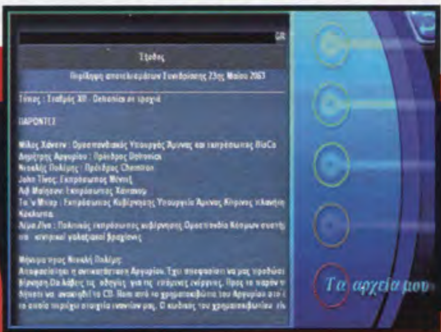
Κάνε κλικ στην πόρτα του ασανσέρ και αμέσως μόλις βγεις σταμάτα. Κάνε SAVE. Εδώ κυκλοφορούν ρομπότ-φρουροί, τα οποία σε εντοπίζουν σε μια ορισμένη απόσταση. Εάν βρίσκεσαι στη συγκεκριμένη απόσταση εντοπισμού, τότε το παιχνίδι τελειώνει. Μπορούν και ανιχνεύουν ακόμη και πίσω από τοίχους, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι μπορούν και να περνούν μέσα από αυτούς. Πήγαινε ακριβώς απέναντι και λίγο αριστερά, εκεί όπου βλέπεις την οθόνη ενός υπολογιστή. Τώρα γύρνα αντίθετα και παρατήρησε προσεκτικά την κίνηση των ρομπότ. Μόλις δεις να έρχεται το ρομπότ που βγαίνει από το δεύτερο διάδρομο δεξιά (ο πρώτος είναι ακριβώς μπροστά σου), φύγε τρέχοντας και μπες στο διάδρομο αυτό. Προχώρησε γρήγορα στο βάθος του και μετά δεξιά και ξανά δεξιά. Βλέπεις το κελί του Προκοπίου. Κάνε πολύ γρήγορα σε αυτό το κελί ή στο διπλανό του, κλικ στο κόκκινο κουμπί για να απενεργοποιήσεις τις ακτίνες και μπες μέσα. Αν τα κάνεις όλα αυτά σωστά, κάνε SAVE. Σε κάθε περίπτωση προσπάθησε μέχρι να τα καταφέρεις.

Αφού ανοίξεις το κελί του Προκοπίου, μπες και κάνε κλικ σε αυτόν για να τον πάρεις μαζί σου. Στο διπλανό ακριβώς κελί κάνε κλικ στο κρεβάτι και θα ανοίξεις ένα μυστικό δωμάτιο. Στην ειδική σχισμή στον αριστερό τοίχο κάνε κλικ την κάρτα της DETRONICS και θα βρεθείς στο δωμάτιο με τους κεντρικούς servers της DETRONICS. Κάνε κλικ τη δισκέτα με τον ιό που έφερες από το παρελθόν, σε έναν οποιονδήποτε μεγάλο υπολογιστή-server και όλα τα δεδομένα διαγράφονται! Φύγε και πήγαινε στο μικρό ασανσέρ και κάνε πάλι κλικ την κάρτα της DETRONICS στη σχισμή. Ανεβαίνεις πάνω. Φύγε άφοβα, μια και όλα τα ρομπότ-φρουροί έχουν τώρα πια ακινητοποιηθεί. Πήγαινε στο κεντρικό ασανσέρ, μπες μέσα και κάνε κλικ στο κουμπί.

Βλέπεις ένα βίντεο με τη σύλληψη του Αργυρίου. Επίλεξε την πρώτη επιλογή ("Εχουν οι καιροί γυρίσματα").

ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΑΡΓΥΡΙΟΥ

Συνεχίζεις στο σπίτι του Αργυρίου. Πήγαινε στο τζάκι και κάνε κλικ τον πυροσβεστήρα στη φωτιά. Τη σβήνεις. Στάσου στα ξύλα, γύρνα προς την τηλεόραση και κοίτα ψηλά στο εσωτερικό της καμινάδας. Από κάτω-κάτω μέτρα προς τα πάνω πέντε σειρές τούβλα. Εκεί, κάνοντας δεξί κλικ, θα ακούσεις το μήνυμα ότι ένα από αυτά προεξέχει. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτό.



Από μία δισκέτα θα μάθεις τι έχει συμβεί με τον Αργυρίου και όχι μόνο.

Κατεβαίνει μία σκάλα. Ανέβα γρήγορα επάνω. Στα δεξιά της πόρτας υπάρχει ένα ειδικό πάνελ με 10 κουμπιά. Το πιο αριστερό αντιστοιχεί στον αριθμό 0, τα επτά στη μέση αντιστοιχούν κατά σειρά στους αριθμούς 1-8 και το πιο δεξιά στον αριθμό 9. Θυμάσαι τους δύο αριθμούς από το κάτω μέρος του barcode του χρηματοκιβώτιου του Αργυρίου; Εδώ πρέπει να βάλεις τον πρώτο, δηλαδή τον 38014. Ετσι, πάτησε κατά σειρά τα κουμπιά που αντιστοιχούν στα νούμερα αυτά. Αν το κάνεις σωστά, ξεκλειδώνεις την πόρτα. Κάνε κλικ σε αυτήν για να την ανοίξεις και μπες μέσα.

Οπως μπαίνεις παρατήρησε ότι στην αριστερή μεριά, στα αριστερά της κούτας, βλέπεις ένα αντικείμενο. Πάρ' το. Είναι ένα CD. Κάνε κλικ στο κουτί στο πάτωμα και από αυτό πάρε το κλειδί που βλέπεις μέσα. Μέσα στο ίδιο κουτί, στην πάνω δεξιά γωνία του, υπάρχει και ένα χαρτάκι που γράφει GLORY. Είναι πολύ δύσκολο να εντοπιστεί, συνέχισε μέχρι να το βρεις. Κάνε στο inventory σου δεξί κλικ στο κλειδί και στο χάρτη του παιχνιδιού θα εμφανιστεί η διεύθυνση του σπιτιού της Γκλόρια. Βγες έξω, πάτησε το κόκκινο κουμπί για να κατέβει η σκάλα και κάνε κλικ στην εξώπορτα για να φύγεις.

ΜΕ ΤΗΝ ΓΚΛΟΡΙΑ

Στο χάρτη κάνε κλικ στην τοποθεσία ΣΠΙΤΙ ΓΚΛΟΡΙΑΣ. Κάνε κλικ και μεταφέρεσαι εκεί. Κάνε κλικ στην ειδική κλειδαριά το κλειδί που βρήκες λίγο πριν. Βλέπεις ένα βίντεο στο οποίο μπαίνεις μέσα και κάποιος σε ρίχνει αναίσθητο. Εν συνεχεία σε βρίσκει η Γκλόρια. Επίλεξε την πρώτη επιλογή ("Κατευθείαν στο θέμα"). Μετά επίλεξε τη δεύτερη ("Μαλακώνεις"). Τώρα ρώτησέ τη για τον Αργυρίου. Θα σου μιλήσει για τη σχέση της με τον Αργυρίου, θα σου πει τι συνέβαινε τον τελευταίο καιρό και θα σου δώσει ένα CD και μία δισκέτα. Κάνε κλικ στην έξοδο των συζητήσεων και θα βρεθείς έξω από το σπίτι σου.


Ενώ η Ανίτα σε σώζει από τις φυλακές της Detronics.

Μπες μέσα και πήγαινε στον υπολογιστή σου. Κάνε κλικ τη δισκέτα σε αυτόν. Στο παράθυρο που ζητά κωδικό κάνε κλικ στο GR για να αλλάξει σε EN και τώρα τύπωσε τον κωδικό GLORY. Διαβάζεις τι πραγματικά έχει γίνει και ποιοι είναι μπλεγμένοι σε αυτήν την ιστορία (ο υπουργός Αμύνης και διάφοροι φίλοι του), αλλά και πώς αποφάσισαν την αντικατάσταση του Αργυρίου.

Φύγε και ξαναπήγαινε στο σπίτι της Γκλόρια. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος της τηλεόρασης, εκεί όπου ξεχωρίζει ένα tray και το ανοίγεις. Πάρε το CD που βρίσκεις.

Φύγε και γύρισε στο σπίτι σου, για τελευταία φορά, επιτέλους. Βλέπεις άλλο ένα βίντεο με τον Θάνο και την Ανίτα. Τους λες τι έχει συμβεί. Πηγαίνετε στον υπολογιστή και σου ζητά να βάλεις έναν κωδικό. Βάλε το νούμερο 56729 (δηλαδή το δεύτερο πενταψήφιο νούμερο από το κάτω μέρος του barcode της DETRONICS).

Παρακολούθησε το φινάλε. Συγχαρητήρια... έσωσες την ανθρωπότητα από μία ομάδα εξωγήινων! Αν όλα πάνε καλά και κυκλοφορήσει η συνέχεια του παιχνιδιού, τότε θα μάθουμε τι απέγινε ο πραγματικός Αργυρίου.

PC

The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Β' ΜΕΡΟ

Τι συμβαίνει στην Ελλάδα

Συνεχίζουμε με την παρουσίαση που ξεκινήσαμε στο προηγούμενο τεύχος σχετικά με την έρευνα που έγινε από την Ειδική Γραμματεία του Υπουργείου Οικονομικών για τις "Νέες Τεχνολογίες και την Κοινωνία της Πληροφορίας 2002" και τη γενικότερη στάση των Ελλήνων απέναντι στη χρήση των νέων τεχνολογιών.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η παρουσίαση των συμπερασμάτων που προέκυψαν από την έρευνα συνεχίζεται: Η πλειονότητα των Ελλήνων, το 55,4%, θεωρεί τη χρήση νέων τεχνολογιών πληροφορικής και επιστημών (ΤΠΕ) πολύ σημαντική στην εποχή μας, ενώ το 33,3% αρκετά σημαντική. Το ποσοστό αυτό διαφοροποιείται πολύ μεταξύ χρηστών και μη Η/Υ και Internet. Μεταξύ των μη χρηστών το ποσοστό που θεωρεί τη χρήση νέων ΤΠΕ πολύ σημαντική είναι το 48,8%, ενώ στους χρήστες το ποσοστό αυτό ξεπερνά το 73%.

- Το 90% των Ελλήνων πιστεύει ότι οι νέες ΤΠΕ έχουν αλλάξει πολύ ή αρκετά την καθημερινή ζωή μας, ενώ μόνο το 48,7% πιστεύει ότι γενικότερα κάνουν τον κόσμο καλύτερο. Σημειώστε ότι ένα 20% πιστεύει ότι κάνουν τον κόσμο χειρότερο, ενώ το 25% ότι ούτε τον καλυτερεύουν ούτε τον χειροτερεύουν.
- Το 54,6% των Ελλήνων πιστεύει ότι με τη χρήση των νέων ΤΠΕ αυξάνονται οι δουλειές που τελειώνουν σε μία μέρα, όπως και ο βαθμός δεξιοτήτων των εργαζομένων (53,4%). Τα ποσοστά αυτά διαφοροποιούνται σημαντικά μεταξύ των μη χρηστών (48% και 47%) και των χρηστών ΤΠΕ (τα αντίστοιχα ποσοστά για τους χρήστες Internet είναι 73% και 69%).

Μεταξύ των πιο σημαντικών επιδράσεων του Internet στην καθημερινή ζωή το 37,8% των Ελλήνων θεωρεί την ευκολότερη πρόσβαση σε πληροφορίες/καλύτερη ενημέρωση, το 14,8% την εξοικονόμηση χρόνου και το 12,7% την ευκολότερη επικοινωνία με άλλους ανθρώπους. Το ποσοστό των Ελλήνων που θεωρεί το Internet αρκετά έως πολύ σημαντικό ως πηγή πληροφόρησης και ενημέρωσης είναι 81,1%, ως πηγή ψυχαγωγίας 46,6% και ως μέσον για τη διά βίου μάθηση/εκπαίδευση 61,8%.

- Το 8,8% των Ελλήνων πιστεύει ότι η πληροφόρηση που παρέχεται στο Internet είναι αξιόπιστη σε πολύ μεγάλο ποσοστό, ενώ το 37,9% σε μεγάλο ποσοστό. Μεταξύ των χρηστών Internet τα αντίστοιχα ποσοστά ανέρχονται σε 13,7% και 49,3%.

Το ποσοστό των Ελλήνων που πιστεύει ότι υπάρχει κίνδυνος διαρροής προσωπικών δεδομένων σε πολύ μεγάλο βαθμό όταν κάποιος συνδέεται με το Internet είναι 24,6% και σε μεγάλο βαθμό 35,9%. Τα αντίστοιχα ποσοστά αυξάνονται για τους χρήστες Internet και ανέρχονται σε 26,7% (υπάρχει πολύ μεγάλος κίνδυνος) και 44% (υπάρχει μεγάλος κίνδυνος).

Ακόμη μεγαλύτερα είναι τα αντίστοιχα ποσοστά στην περίπτωση χρήσης πιστωτικής κάρτας για ηλεκτρονικές αγορές. Πιο συγκεκριμένα, το ποσοστό των Ελλήνων που πιστεύει ότι υπάρχει πολύ μεγάλος βαθμός κινδύνου διαρροής προσωπικών δεδομένων στην περίπτωση αυτή ανέρχεται σε 28,9% για το σύνολο και σε 40,6% για τους χρήστες Internet.

Το ποσοστό των Ελλήνων που γνωρίζουν τι είναι τηλε-εργασία είναι σχετικά χαμηλό, μόνο το 23,6% του συνόλου, και διαφοροποιείται πολύ μεταξύ μη χρηστών (13,9%) και χρηστών νέων ΤΠΕ (47,5% στους χρήστες Η/Υ, 52,2% στους χρήστες Internet).

Το πιο σημαντικό, κατά τη γνώμη μου, στοιχείο της έρευνας, με πολλαπλά επίπεδα ερμηνείας, είναι ότι το 44,8% των Ελλήνων πιστεύει ότι με τη χρήση των νέων ΤΠΕ έχουν μειωθεί οι επαφές και η επικοινωνία με ανθρώπους εκτός εργασιακού περιβάλλοντος, ενώ μόνο το 26% θεωρεί ότι έχουν αυξηθεί.

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΧΡΗΣΗΣ INTERNET ΤΟ 2001-2002 ΚΑΤΑ ΦΥΛΟ

Το 2002 ο ρυθμός αύξησης χρήσης Η/Υ έναντι του 2001 ήταν 45,2% για τους άνδρες και 41,2% για τις γυναίκες. Οι αντίστοιχοι ρυθμοί αύξησης για τη χρήση Internet ήταν 102,5% για τους άνδρες και 75,9% για τις γυναίκες. Η σημαντική διαφοροποίηση των ρυθμών αύξησης χρήσης Internet μεταξύ ανδρών και γυναικών είχε ως αποτέλεσμα την αύξηση του ψηφιακού χάσματος κατά φύλο το 2002 στην Ελλάδα, ενώ παρόμοια τάση παρουσιάζεται και στην Ε.Ε. Τον Ιούνιο του 2002, ο μέσος όρος χρήσης Internet στην Ε.Ε.

στους άντρες ήταν 59% (40,5%), ενώ στις γυναίκες 45% (28,5%). Η διαφορά αντρών/γυναικών στην Ε.Ε. έχει αυξηθεί σε απόλυτους όρους για τρίτη συνεχή χρονιά από το 2000, που ήταν 30,9% και 20,9% αντίστοιχα.

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΧΡΗΣΗΣ INTERNET ΤΟ 2001-2002 ΚΑΤΑ ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Στις ηλικίες 15-24 ετών καταγράφεται ποσοστό χρήσης Η/Υ 60,7% (41,5%) και χρήσης Internet 44,4% (20,2%). Οι ρυθμοί αύξησης της κατηγορίας αυτής έναντι του 2001 είναι 46,2% για τη χρήση Η/Υ και 82,3% για τη χρήση Internet. Για να γίνει μία σύγκριση, η ηλικιακή κατηγορία πάνω από 55 ετών έχει αντίστοιχα ποσοστά χρήσης 4,8% (4,3%) και 2,3% (1,4%), παρουσιάζοντας ρυθμούς αύξησης που είναι της τάξης του 12,4% για τη χρήση Η/Υ και του 64,9% για τη χρήση Internet.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΟΥΣ ΕΠΟΜΕΝΟΥΣ ΕΞΙ ΜΗΝΕΣ

- Το 8,3% του συνόλου των νοικοκυριών εκδήλωσε την πρόθεση απόκτησης Η/Υ μέσα στο επόμενο εξάμηνο. Από αυτούς:
- Το 36,8% αποτελείται από ανύπαντρα άτομα που συγκατοικούν με κάποιον άλλο, το 37,7% από παντρεμένα ζευγάρια με παιδιά κάτω των 18 ετών, το 18,6% από παντρεμένα ζευγάρια χωρίς παιδιά κάτω των 18 ετών, ενώ τα άτομα που ζουν μόνα τους αποτελούν το 5,4% του συνόλου.
- Το 27,5% αφορά σε μηνιαίο οικογενειακό εισόδημα 880-1.467 ευρώ (300-500 χιλ. δρχ.), το 10,3% αφορά σε εισόδημα 1.467-2.054 ευρώ (500-700 χιλ. δρχ.), ενώ το 14,7% σε εισόδημα 440-880 ευρώ (150-300 χιλ. δρχ.). Το 34,3% του συνόλου δεν έχει δηλώσει μέγεθος εισοδήματος, ενώ τα νοικοκυριά με λιγότερο από 440,00 ευρώ αποτελούν μόνο το 1,5% του συνόλου.
- Το 67,2% βρίσκεται σε αστικές περιοχές, το 14,2% σε ημιαστικές και το 18,6% σε αγροτικές περιοχές.

Πρόθεση απόκτησης Internet το επόμενο εξάμηνο εκδήλωσε το 8,4% του συνόλου των νοικοκυριών, γεγονός που μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση κατοχής σύνδεσης Internet στα νοικοκυριά περίπου κατά 9 ποσοστιαίες μονάδες μέσα σε ένα μόνο εξάμηνο (από 13,4% σε 22%, δηλαδή προβλεπόμενος ρυθμός αύξησης για το επόμενο εξάμηνο 63%). Από αυτούς:

- Το 41,3% αποτελείται από ανύπαντρα άτομα που συγκατοικούν με κάποιον άλλο, το 31,1% αποτελείται από παντρεμένα ζευγάρια με παιδιά κάτω των 18 ετών, το 20,4% από παντρεμένα ζευγάρια χωρίς παιδιά κάτω των 18 ετών, ενώ τα άτομα που ζουν μόνα τους αποτελούν το 5,8% του συνόλου.
- Το 25,2% αφορά σε μηνιαίο οικογενειακό εισόδημα 880-1.467 ευρώ (300-500 χιλ. δρχ.), το 17% αφορά σε εισόδημα 1.467-2.054 ευρώ (500-700 χιλ. δρχ.), ενώ το 15,5% σε εισόδημα 440-880 ευρώ (150-300 χιλ. δρχ.). Το 26,7% του συνόλου δεν έχει δηλώσει μέγεθος εισοδήματος, ενώ τα νοικοκυριά με λιγότερο από 440,00 ευρώ αποτελούν μόνο το 1,8% των μελλοντικών συνδέσεων.
- Το 66% κατοικεί σε αστικές περιοχές, το 15% σε ημιαστικές και το 19% σε αγροτικές περιοχές.

ΟΙ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΜΟΥ ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΛΕΓΟΜΕΝΟ ΤΡΙΤΟ ΚΟΣΜΟ

Στη συνέχεια θα παραθέσω μερικές δικές μου εμπειρίες από τα ταξίδια που έχω κάνει τα τελευταία χρόνια.

Το 1997 που ταξίδεψα στο Περού-Βολιβία, δεν είδα κανένα κινητό, απλώς στην πιο "in" περιοχή της Λίμα (πρωτεύουσας του Περού), η οποία αποτελεί ένα γκέτο των λευκών και ευκατάστατων τουριστών (προς αποφυγήν παρεξηγήσεων εγώ έμενα στην παλιά πόλη), είδα όλο και όλο ένα Internet Café.

Το 1999 που πήγα στο Εκουαδόρ (μαζί με τη Βολιβία οι πιο φτωχές χώρες της Νοτίου Λατινικής Αμερικής) δεν είδα επίσης κανένα κινητό, αλλά βρήκα πάνω από δέκα Internet Cafés που λειτουργούσαν προσφέροντας κυρίως την υπηρεσία του Net Phone με κόστος 500 δρχ. την ώρα!

Το 2000 ταξίδεψα στα Ιμαλάια της Ινδίας. Στο Κασμίρ δεν είδα τίποτε απολύτως, ενώ τα τηλέφωνα όπως και το ρεύμα υπολειτουργούσαν, αλλά στην πρωτεύουσα του Ladak Lei, όπου τη μία μέρα είχε ρεύμα η μισή πόλη και την επόμενη η άλλη μισή, υπήρχαν 3-4 Internet Cafés, στα οποία πήγαινες τη μία μέρα και έγραφες το e-mail και, αν ήσουν τυχερός, θα "έφευγε" σε 1-2 μέρες! Σημειώστε ότι για να πιάσεις στο τηλέφωνο την πρωτεύουσα της Ινδίας, Δελχί, μπορεί να χρειαζόσουν και μισή μέρα προσπάθειας, στη δε Nubra Valley (σύνορα Πακιστάν - Κίνας - Ινδίας) το τηλέφωνο είχε να λειτουργήσει πάνω από 6 μήνες!

Οταν το 2001 ξαναπήγα στη Βολιβία, βρήκα μεγάλη διαφορά. Ηταν γεμάτη από Internet Cafés, πάνω από 6-7 σε κάθε σημαντική πόλη, ενώ οι ντόπιοι χειρίζονταν σαν τρελοί το mIRC και άνοιγαν πάνω από 10 παράθυρα-κανάλια επικοινωνίας ο καθένας. Η ανάγκη της επικοινωνίας σε όλο το μεγαλείο της! Οι συνδέσεις τους βέβαια ήταν από μέτριες έως απαράδεκτες. Σε όλη τη Βολιβία μόνο σ' ένα Internet Cafe, κέντρο του τοπικού κρατικού τηλεπικοινωνιακού οργανισμού, ο φίλος μου, που επικοινωνούσε καθημερινά με Ελλάδα, βρήκε σύνδεση πραγματικά γρήγορη, ενώ σχεδόν όλες τις άλλες φορές περίμενε αρκετή ώρα μέχρι να "φύγει" το e-mail! Σημειώστε ότι αρκετοί χρησιμοποιούσαν και κινητά με κάρτα, τα οποία, όπως μου είπαν, ήταν πολύ διαδεδομένα σε μέρη όπου υπάρχουν δυσκολίες απλής τηλεφωνικής σύνδεσης. Και στις πόλεις όμως έβλεπες αρκετούς να χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα.

Στην Κούβα που πήγα πέρυσι και σε σχέση με τις χώρες αυτές "δείχνει" πολύ πιο ανεπτυγμένη, φυσικά υπήρχαν σχεδόν παντού τηλέφωνα με τηλεκάρτες, για να μιλάς στο εξωτερικό. Σημειώστε όμως ότι η συνομιλία κόστιζε πάρα πολύ. Στις πόλεις έβλεπες κινητά, αλλά μόνο από τουρίστες. Internet Cafés είδα μόνο σε μερικά μέρη, αλλά σχεδόν όλα τα σπίτια όπου μείναμε είχαν υπολογιστή με πρόσβαση στο Internet (και σχεδόν όλα και PlayStation), γεγονός που διαφοροποιεί σημαντικά τα δεδομένα.

Οσο για την Ελλάδα... τα είπαμε ήδη!

PC



Το χρυσό τσεκούρι

Ενα ταξίδι σε ιστορικά μονοπάτια

Σε λίγο αρχίζουν οι διακοπές του Πάσχα και θα μπορείτε να χαρείτε περισσότερο τα αγαπημένα σας παιχνίδια, τόσο τα σημερινά όσο κι αυτά μιας περασμένης εποχής. Γι' αυτόν το μήνα αποφάσισα να σας παρουσιάσω ένα παιχνίδι που είναι πράγματι χρυσό. Κυρίες και κύριοι, το... Golden Axe!

του Γιάννη Κωστάκη
retro@compupress.gr

Το 1989 θα μπορούσε να χαρακτηριστεί μια χρυσή χρονιά, αφού η Sega παρουσίασε στον κόσμο των coin-op ένα δισδιάστατο side scroller, που άφησε πολύ κόσμο με το στόμα ανοιχτό. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι beat 'em up με τρεις ήρωες, έναν βάρβαρο πολεμιστή, τον Ax Battler, μία αμαζόνα, την Tyris Flare, κι ένα νάνο, τον Gilius Thunderhead, που έπεφταν με τα μούτρα στην περιπέτεια με στόχο την εξόντωση ενός βδελυρού κακού, του Death Adder.

Καταπληκτικό παιχνίδι με πολύ ξύλο, μαγεία (κάθε χαρακτήρας είχε τη δική του, με δυνατότερη αυτή της αμαζόνας) και ακόμη περισσότερη δράση. Πάντως, ποτέ δεν χώνεψα το γεγονός ότι στο αρχικό παιχνίδι αλλά και στις μετέπειτα "ενσαρκώσεις" του ο Gilius ήταν πάντα ο αρχηγός της παρέας. Ο νάνος; Ενας νάνος αρχηγός; Ντροπή! (Αυτός που προτιμούσα πάντα ήταν ο βάρβαρος.)

Το παιχνίδι ξεκινά όταν ο καλύτερος φίλος σας πεθαίνει από τα χέρια του δυνάστη Death Adder. Εσείς, μη αντέχοντας άλλο το συγκεκριμένο τύπο, που έχει ως συνήθεια να κατακρεουργεί τους πάντες, αποφασίζετε να κάνετε ένα ταξιδάκι μέχρι το κάστρο του και να του εξηγήσετε πως πρέπει να σταματήσει αυτές τις ενέργειες και πως είναι καλύτερα να... βγει στα λιβάδια και ν' αρχίσει να μαζεύει λουλούδια για να στολίσει το μουντό κάστρο του. Στο τέλος, αφού έχετε περάσει "διά πυρός και σιδήρου", ο Adder δεν πείθεται με τη διακοσμητική άποψή σας για το κάστρο του κι έτσι αναγκάζεστε να τον σκοτώσετε. Καταφέρνει όμως και ζωντανεύει και απειλεί ξανά τη χώρα! Ετσι στο Golden Axe 2 (ή αλλιώς The Revenge of Death Adder), ηλεκτρονικό που κυκλοφόρησε τρία χρόνια αργότερα, κάποιοι άλλοι χαρακτήρες, ένας βάρβαρος, ο Stern, μία θηλυκή κένταυρος, η Dora, ο Little Trix, που μοιάζει με ξωτικό που έχει μπει στο πλύσιμο, και ο Goah, ο γίγαντας που κουβαλά στην πλάτη του τον Gilius (πάλι αυ-

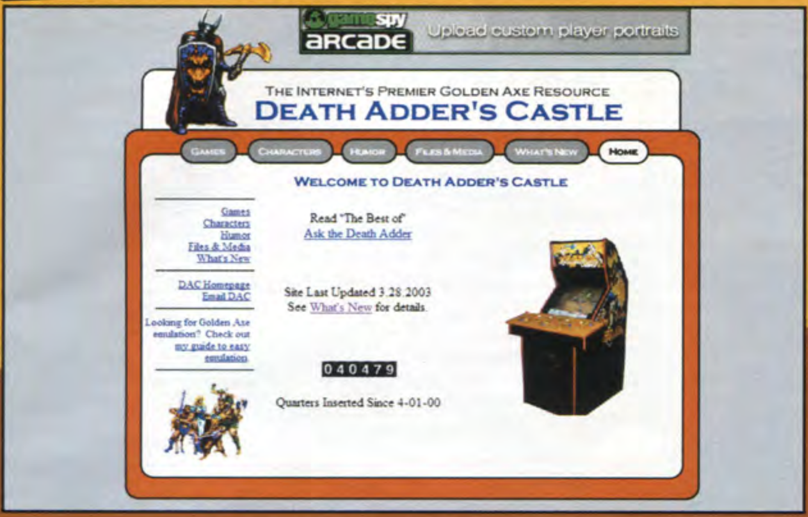


Με τέτοια γυναίκα, ο Death Adder θα έπρεπε να έχει αλλάξει χαρακτήρα προ πολλού!



Ο Death Adder, οι κλώνοι του και τα τσιράκια του.

ΤΟ SITE ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Ενας "βωμός" αφιερωμένος στο Golden Axe και σε όλες τις συνέχειες για όλα τα συστήματα βρίσκεται στο www.classicgaming.com/goldenaxe. Εδώ, πέρα από τα καθιερωμένα ιστορικά στοιχεία, θα βρείτε αρχεία (όπως μουσικά κομμάτια από τα διάφορα παιχνίδια), walkthroughs, ιστορίες κι αστεία, εικόνες κι άλλα πολλά. Μάλιστα, εκεί είδαμε ότι στα σκαριά βρίσκεται και μια ταινία βασισμένη στο Golden Axe. Λέτε; Follow the link!

τός; Ε, νισάφι πια. Διώξτε τον!), αναλαμβάνουν να αναμορφώσουν τον Adder κι από βδελυρό υποκείμενο να τον κάνουν έναν καθωσπρέπει διακοσμητή κάστρων. Εντούτοις, οι προσπάθειες πέφτουν στο κενό και στο τέλος καταφεύγουν όλοι στη μάχη και στο ξύλο. Αυτή τη φορά ο Adder πεθαίνει, αλλά παίρνει μαζί του στον τάφο και τον Gilius (επιτέλους, εδώ μου καθόταν αυτός ο νάνος!) κι έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα.

Εχει και συνέχεια, αυτή τη φορά από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών στο σαλόνι του σπιτιού μας. Το Golden Axe I κυκλοφόρησε με μια μικρή παραλλαγή στο 8-bit σύστημα της Sega, το Master System, και σας έδινε την ευκαιρία να πάρετε μόνο τον βάρβαρο (καλά να πάθεις, νάνε), ενώ κυκλοφόρησε ακόμα ένα RPG βασισμένο στους χαρακτήρες και στον κόσμο αυτό με το όνομα Golden Axe Warrior. Αργότερα στο Genesis/Mega Drive έκαναν την εμφάνισή τους τα Golden Axe I (περίπου ίδιο με το ηλεκτρονικό), το II (μια απίστευτη βλακεία που καμία σχέση δεν είχε με το ηλεκτρονικό) και το III, που είχε περισσότερο ψάξιμο, πολλά διαφορετικά μονοπάτια που μπορούσαν ν' ακολουθήσουν οι χαρακτήρες, νέους ήρωες και τον Gilius σε ρόλο σοφού (όχι, δεν αντέχω άλλο, σκοτώστε τον!) να λέει στον παίκτη τι πρέπει να κάνει. Σημειώστε ότι το τρίτο μέρος είχε τα καλύτερα γραφικά απ' όλα τα προηγούμενα σε ό,τι αφορά τα συστήματα home. Αργότερα, και με δεδομένη την επιτυχία των παιχνιδιών τύπου Street Fighter, κυκλοφόρησε στα arcades αλλά και στο Sega Saturn το Golden Axe: The Duel, ένα παιχνίδι fighting με ήρωες από τη σειρά, στο οποίο μαζί μ' άλλους υπήρχε ο εγγονός του Gilius (όχι άλλο, μη!). Αν και το Street Fighter κι όλοι οι κλώνοι του έχουν την επιτυχία στο τσεπάκι τους, το Duel δεν κατάφερε να προκαλέσει πάταγο. Η τελευταία εμφάνιση, για την ώρα, του Golden Axe ήταν στο Dreamcast (υπήρχε σε ένα CD συλλογή που είχε βγάλει η Sega με επίσημο εξομοιωτή Genesis καθώς κι άλλα παιχνίδια), εντούτοις δεν θα πρέπει να το θεωρήσουμε ως εμφάνιση αλλά ως επανεμφάνιση.

Τι πρέπει να κάνετε τώρα εσείς για να χαρείτε το Golden Axe; Μα, φυσικά, να μπείτε στον κόσμο της εξομοίωσης. Για το Golden Axe I των ηλεκτρονικών θα χρειαστείτε το MAME, ενώ το ίδιο το παιχνίδι βρίσκεται ήδη στα περίπτερα. Τι; Δεν έχετε μάθει ακόμα για την ειδική έκδοση του "PC Master" με εκτενή αφιερώματα στους emulators κι άλλα καλούδια; Ντροπή! Θα σας μαλώσω! Τρέξτε γρήγορα προτού σας το αρπάξουν άλλοι. Για το Golden Axe the Revenge of Death Adder (το 2 των ηλεκτρονικών) τα πράγματα δυσκολεύουν. Ο μόνος εξομοιωτής που το υποστηρίζει είναι ο Modeler, το επίσημο site του οποίου βρισκόταν στη διεύθυνσηwww.impactemu.com. Λέμε βρισκόταν γιατί αυτή η διεύθυνση δεν βγάζει σε κάτι που να θυμίζει το παλιό καλό Modeler. Μάλλον σταμάτησε το development στον εν λόγω emulator. Πάντως, η τελευταία έκδοση ήταν η v0.9.3a (στις 08/12/2001), την οποία μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση www.sys2064.com/modeler.htm. Για το Master System (Golden Axe I και Warrior) προτιμήστε το SegaEMU. Μπορεί να μην υποστηρίζεται πια, αλλά είναι από τα πιο καλά προγράμματα της κατηγορίας του και θα το βρείτε στο γνωστό Vintage Gaming Network (www.vg-network.com). Η τελευταία έκδοσή του ήταν η 0.52b. Το SegaEMU υποστηρίζει και το Genesis (για να χαρείτε τις τρεις εκδόσεις της συγκεκριμένης κονσόλας), αλλά μακράν ο καλύτερος emulator για το Genesis δεν είναι άλλος από τον DGen. Discontinued κι αυτός, δυστυχώς, βρίσκεται μόνο στ' αρχεία του Vintage Gaming Network. Με τις εκδόσεις του Saturn και του Dreamcast δεν θ' ασχοληθούμε και οι λόγοι είναι προφανείς. Πάντως, αν θέλετε και μπορείτε να βρείτε το image του the Duel ή έχετε το αυθεντικό CD, δοκιμάστε το PC-Saturn (έκδοση 0.1.1a) ή το SSF (έκδοση 0.06 alpha).

Αυτά γι' αυτόν το μήνα. Καλό retrogaming. Και μην ξεχνάτε, όταν παίζουμε Golden Axe σκοτώνουμε πρώτα το νάνο! Το ΝΑΝΟ! PC

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

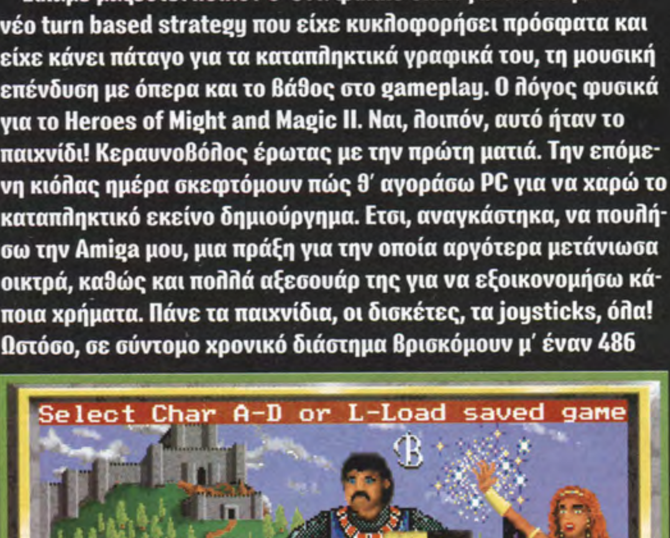
- Καινούριο MAME (πάλι:). Εκδοση 0.67. Σπεύσατε. Οποιος πρόλαβε τον Κύριο είδε. Μέχρι την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές επρόκειτο για unofficial binary, ωστόσο μέχρι να φτάσει το περιοδικό στα χέρια σας, θα έχουν βγει και οι επονομαζόμενες "επίσημες" εκδόσεις. Προσφέρει περισσότερα παιχνίδια και βελτιώσεις. Οπως παρατηρούμε, είναι από τους λίγους emulators που παραμένει ζωντανός κι ανανεώνεται σε σταθερή βάση. Μία κάμψη διαφαίνεται στην emulator scene. Γιατί;
- Στη σελίδα http://pocket.dcevolution.com/ θα βρείτε όχι μία, ούτε δύο, αλλά 1.100 (ναι, τόσες) ROMs για GameBoy και GameBoy Color. Να σημειώσουμε ότι πρόκειται για Public Domain ROMs (δηλαδή όχι εμπορικές), δημιουργίες με άλλα λόγια από χομπίστες. Μπορεί να μην είναι Zelda αλλά είναι αξιόλογες προσπάθειες ανθρώπων με μεράκι. Προσοχή! Ολες οι ROMs είναι γύρω στα 44MB σε μέγεθος.
- Δύο πολύ καλά sites για επίσκεψη είναι τα The Killer List Of Videogames (www.klov.com) και το The International Arcade Museum (www.arcade-museum.com), τα οποία περιλαμβάνουν πλούτο πληροφοριών για όλα τα arcades που έχουν (και δεν έχουν) κυκλοφορήσει. Ενα must see για όλους τους fans.

Το επίδομα του Βασιλιά

Ταμειο ανεργιας για... ευγενεις!

Αυτόν το μήνα μ' έπιασε πάλι η νοσταλγία - άλλωστε η στήλη ενδείκνυται για κάτι τέτοιο. Ετσι, θα σας εκμυστηρευθώ ποιο παιχνίδι μ' έκανε το 1997 να "απατήσω" την Amiga μου και να ασχοληθώ με τα PCs σε μόνιμη βάση (διότι μέχρι το 1997 ήμουν φανατικός Amigάς και τα PCs τα χρησιμοποιούσα μόνο για να γράφω στο Word).

Είχαμε μαζευτεί λοιπόν σ' ένα φιλικό σπίτι για να δούμε το νέο turn based strategy που είχε κυκλοφορήσει πρόσφατα και είχε κάνει πάταγο για τα καταπληκτικά γραφικά του, τη μουσική επένδυση με όπερα και το βάθος στο gameplay. Ο λόγος φυσικά για το Heroes of Might and Magic II. Ναι, λοιπόν, αυτό ήταν το παιχνίδι! Κεραυνοβόλος έρωτας με την πρώτη ματιά. Την επόμενη κιόλας ημέρα σκεφτόμουν πώς θ' αγοράσω PC για να χαρώ το καταπληκτικό εκείνο δημιούργημα. Ετσι, αναγκάστηκα, να πουλήσω την Amiga μου, μια πράξη για την οποία αργότερα μετάνιωσα οικτρά, καθώς και πολλά αξεσουάρ της για να εξοικονομήσω κάποια χρήματα. Πάνε τα παιχνίδια, οι δισκέτες, τα joysticks, όλα! Ωστόσο, σε σύντομο χρονικό διάστημα βρισκόμουν μ' έναν 486



στα 100 (ε, το βαλάντιο δεν έφτανε για κάτι παραπάνω, αφήστε δε που με δούλεψαν και μου αγόρασαν την Amiga φθηνά, α ρε Heroes, τι κάναμε για σένα), Windows 95B, το Heroes II στο σκληρό κι ένα δανεικό monitor.

Σε όλους τους φίλους του Heroes λοιπόν είναι αφιερωμένη η στήλη αυτού του μήνα. Σε όσους το λάτρεψαν, αλλά και σε αυτούς που το μίσησαν. Το HoMM (Heroes of Might and Magic) παραμένει η αγαπημένη μου σειρά και παρά το γεγονός ότι το IV ήταν ελαφρώς απογοητευτικό σε σχέση με τους προκατόχους του (ελαφρώς είπα, ε; Μην πέσετε να με φάτε! LOL!) συνεχίζω να το αγαπώ κι όποτε το επιτρέπει ο χρόνος, ασχολούμαι με τις ώρες. Ξέρετε όμως ποιος ήταν ο προκάτοχος όλων των Heroes; Το King's Bounty: The Conqueror's Quest, ένα παιχνίδι που μπορείτε να βρείτε είτε σε κάποιο abandonware site είτε στη συλλογή Heroes of Might and Magic Compendium, η οποία το περιλαμβάνει μαζί με τη Windows/DOS έκδοση του HoMM I. Το παιχνίδι είναι απλώς καταπληκτικό, ακόμα και για τα σημερινά δεδομένα (αν φυσικά είστε οπαδός τέτοιων παιχνιδιών στρατηγικής), ενώ δουλεύει άψογα και σε Windows XP. Το story έχει ως εξής: Ο Βασιλιάς σάς καλεί να βρείτε ένα μαγικό κειμήλιο κι εσείς, επιλέγοντας είτε τον barbarian, είτε τον knight, είτε την sorceress, είτε τον paladin, ψάχνετε τη γύρω περιοχή. Φυσικά, αν το κυνήγι κειμηλίων είναι κάτι δύσκολο για εσάς, μπορείτε να καθαρίσετε τον τόπο από τους διάφορους ληστές, εισπράττοντας αμοιβές. Στη διάθεσή σας έχετε στρατεύματα (ανάλογα με την class που διαλέξατε) ενώ ανεβαίνετε σε ισχύ όσο κάνετε μάχες. Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε ν' αγοράσετε καινούριο στρατό από πόλεις ή κτήρια, όπλα, βάρκες κι άλλα συναφή. Φυσικά, δεν λείπουν τα spells, τα sprites, οι νάνοι, τα ξωτικά, οι σκελετοί, οι κένταυροι κι όλα όσα ξέρουμε από τη σειρά Heroes.

Το παιχνίδι σχεδιάστηκε το 1990 από τη New World Computing κι αν και η ίδια η εταιρεία, για άγνωστους λόγους, δεν το θεωρεί επίσημα ως προκάτοχο της σειράς Heroes, εντούτοις οι ομοιότητες είναι ολοφάνερες. Ως παιχνίδι έχει ελάχιστες απαιτήσεις. Υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, ενώ για τον ήχο φροντί-

Καλώς σας βρήκα και πάλι. Μέχρι στιγμής, είναι ενθαρρυντική η ανταπόκρισή σας, αλλά θέλουμε κι άλλο. Πείτε μας τη γνώμη σας (μόνο θετικές γνώμες θέλουμε έτσι;) και με τι θέματα επιθυμείτε να ασχολούμαστε. Μην ξεχνάτε, η διεύθυνσή μας είναι retro@compupress.gr.

του Γιάννη Κωστάκη
retro@compupress.gr

ζει το PC speaker μας (ναι, αυτό ίσως είναι ένα μικρό πρόβλημα!). Τώρα ετοιμαστείτε ν' ακούσετε και το καλύτερο: το παιχνίδι κυκλοφόρησε το 2001, ΟΛΟΪΔΙΟ (ναι, το εννοούμε αυτό) για το PS2 κι είχε τον τίτλο: Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff. Ναι, είναι ολόιδιο, χωρίς καμία διαφορά, ακόμα και στους διαλόγους, στο κόστος των μονάδων ή στους χάρτες. Εντάξει, τα γραφικά εξαιρούνται, μια και εδώ μιλάμε για τρισδιάστατα μοντέλα (χωρίς όμως κάτι τρομερό), όπως φυσικά κι ο ήχος, αφού τα μουσικά κομμάτια δεν είναι άλλα εκτός από αυτά που ακούγονται στο HoMM για PC. Επαναλαμβάνουμε ότι δεν είναι "βασισμένο" στο King's Bounty, είναι ολόιδιο! Οπότε αν έχετε κάποιον φίλο με PS2, ξέρετε τι θα του ζητήσετε να βρει. Επίσης, να σας πληροφορήσουμε ότι το King's Bounty είχε κυκλοφορήσει και για Sega Genesis. Ετσι, αν έχετε κανέναν emulator και μπορείτε να βρείτε το cartridge, δώστε του να καταλάβει.

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι πολύ καλό και έχει κάμποση αντοχή στο χρόνο, αφού ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας και τον ήρωα που θα διαλέξετε, τα πράγματα εξελίσσονται διαφορετικά. Μπορεί να μην είναι Age of Empires, ωστόσο, για ένα μικρό διάλειμμα είναι ό,τι πρέπει.

Το King's Bounty στο PS2

Για να διαπιστώσετε, αγαπητοί αναγνώστες, ότι τα δύο παιχνίδια είναι απολύτως όμοια (κάτι που κι εμάς μας έκανε εντύπωση), σας παραθέτουμε δύο εικόνες από την έκδοση του PC και του PS2. Συγκεκριμένα, βλέπετε το χάρτη του παιχνιδιού, εκεί δηλαδή όπου ο ήρωας που θα διαλέξετε θα περιπλανηθεί μέχρι να βρει το κειμήλιο και να εισπράξει το "επίδομα". Μη λάβετε υπόψη τα χοντροκομμένα γραφικά του PC και μη σας ξεγελάσουν οι λεπτομέρειες, τα περισσότερα χρώματα και οι "βελτιώσεις" της έκδοσης για PS2. Παρατηρήστε απλώς τα γεωγραφικά σημεία (βουνά, λίμνες, δάση κ.λπ.) καθώς και τα κάστρα. Βρίσκονται ακριβώς στην ίδια θέση. Καταπληκτικό, ε; Εντάξει, το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον κι αυτό είναι που σώζει την έκδοση του PS2 από την... κατρακύλα. Σπάνια βλέπει κανείς παιχνίδια στρατηγικής σε κονσόλες που να αξίζει τον κόπο να ασχοληθεί μαζί τους. Ωστόσο, λίγη πρωτοτυπία δεν θα έβλαπτε. Ας έβαζαν περισσότερα objectives, μια-δυο στρατιωτικές μονάδες παραπάνω ή κάτι τέλος πάντων για να κάνουν το, κατά τ' άλλα ενδιαφέρον παιχνίδι, πιο προσιτό για τους gamers του σήμερα, οι οποίοι σαφώς έχουν ξεπεράσει τη βρεφική ηλικία. Ενα παιχνίδι δέκα και πλέον χρόνων ξαναζεσταίνεται και μας παρουσιάζεται ως νέος τίτλος και μάλιστα ως συνέχεια του Heroes. Ευχαριστούμε, αλλά δεν είμαστε μειωμένης αντίληψης. Βέβαια, από την άλλη, αν το δει κανείς από τη δική μας... abandonware πλευρά, θα πρέπει να είμαστε ευχαριστημένοι. Εχουμε την ευκαιρία να ασχοληθούμε με το αυτούσιο παιχνίδι, χωρίς να χάνει σε τίποτα από την αρχική αξία του, εύκολα, γρήγορα και με βελτιωμένα γραφικά. Τα συμπεράσματα δικά σας. Πάντως, αν θέλετε ν' απολαύσετε το King's Bounty πέρα από το PC σας, να ξέρετε πως έχετε κι άλλο έναν τρόπο.





PC

Ξέρατε ότι...

...τον προηγούμενο μήνα το "PC Master" σας πρόσφερε το Civilization II (ένα παιχνίδι-σταθμό για την ιστορία του gaming). Το συγκεκριμένο "διαμάντι" κυκλοφόρησε το 1996 από τη MicroProse κι ήταν η αιτία που πολλοί από εμάς είχαν χάσει τον ύπνο τους. Αυτό όμως που δεν ξέρετε σίγουρα είναι ότι η σειρά των συγκεκριμένων παιχνιδιών είχε κυκλοφορήσει αρχικά σε επιτραπέζια μορφή από την εταιρεία Avalon Hill. Δεν έφτανε στα επίπεδα του computer counterpart (δεν υπήρχαν ταξιδάκια στο Διάστημα, μπαρούτι, κανόνια κι άλλα παρόμοια), αλλά ήταν εξίσου εθιστικό και απαιτούσε από τον παίκτη πολλή διπλωματία και στρατηγική. Στο αρχικό επιτραπέζιο η Avalon Hill πρόσθεσε κι ένα expansion, ενώ σήμερα αυτά θεωρούνται ultra συλλεκτικά κομμάτια.

- Πρόσφατα κυκλοφόρησε ξανά σε επιτραπέζια μορφή (Σεπτέμβριος 2002), πάλι από την Avalon Hill, πιο κοντά όμως στην computerized έκδοσή του.
- Είχε ψηφιστεί ως το No 2 παιχνίδι όλων των εποχών από το "PC Gamer" στο τεύχος Οκτωβρίου 2001, ενώ παλαιότερα είχε την 5η θέση στο ίδιο poll.
- Ο Brian Reynolds και οι συνεργάτες του δίσταζαν να κάνουν ριζικές αλλαγές στο αρχικό παιχνίδι, φοβούμενοι πως αν κάτι δεν πήγαινε καλά, θα χαρακτηρίζονταν από τον κόσμο ως "αυτοί που κατέστρεψαν το Civilization".
- Η μετάφραση του Civilization 2 στα γερμανικά ήταν μία αποτυχία. Είχε γίνει από κάποιον Αμερικανό υπάλληλο της Microprose, ο οποίος απλώς είχε ζήσει μερικά χρόνια στη Γερμανία, με αποτέλεσμα να περιέχει γελοία μηνύματα του τύπου "Russen einfangen Grosse Mauer" (Οι Ρώσοι πιάνουν το Σινικό Τείχος).

MODified gaming

NeverWinter Nights

30+ Modules



Με μεγάλη μου τιμή σάς παρουσιάζω το αφιέρωμα στο NeverWinter Nights, όπως σας είχα υποσχεθεί από το προηγούμενο τεύχος! Πέρα από το παρόν εξασέλιδο της στήλης "MODified Gaming", στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας μπορείτε να βρείτε και το πρώτο μέρος του tutorial, όπου σας εξηγώ πώς να φτιάχνετε modules στο NeverWinter Nights!



Η επιτυχία που έχει γνωρίσει το NeverWinter Nights της BioWare είναι μοναδική. Σίγουρα, δεν μπορεί να συγκριθεί με το Baldur's Gate II ή το Torment όσον αφορά στο single player, εντούτοις στον τομέα του multiplayer αφήνει πίσω του όλα τα προηγούμενα D&D RPGs. Από τη μια η παρουσία dungeon master στις παρτίδες και από την άλλη η δυνατότητα δημιουργίας περιπέτειας έδωσαν το έναυσμα στο κοινό να ασχοληθεί ακόμη περισσότερο με το NWN. Νομίζω πως έτσι πρέπει να είναι όλα τα παιχνίδια που θέλουν να προχωρήσουν και να συνεχίσουν να παίζονται με την ίδια μανία από τους gamers. Πρέπει δηλαδή οι εταιρείες, όταν κυκλοφορούν ένα παιχνίδι, να δίνουν δωρεάν κάποια εργαλεία στους παίκτες, προκειμένου να μπορούν κι αυτοί να το τροποποιούν. Από τον Ιούλιο που κυκλοφόρησε το NeverWinter Nights μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές έχουν δημιουργηθεί από την community του παιχνιδιού 2.276 modules, τα οποία διατίθενται δωρεάν προς downloading από διάφορους servers! Αντιλαμβάνεστε το νούμερο; Σχεδόν 8 modules την ημέρα δημοσιεύονται από παίκτες από την ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού. Αυτό και αν είναι επιτυχία...

Προτού προχωρήσουμε στα σχετικά με τα modules, θα ήθελα να ξεκαθαρίσω κάτι. Παλαιότερα είχα αναφέρει ότι ένα module του NWN δεν μπορεί να θεωρηθεί ως mod, διότι εξ ορισμού mod σημαίνει μετατροπή. Τα modules δημιουργούνται με πρόγραμμα που δίνει το ίδιο παιχνίδι, οπότε δεν υπάρχει καμία τροποποίηση! Όμως, εδώ πρέπει να κάνουμε μια μικρή εξαίρεση, καθώς υπάρχουν modules τα οποία μπορούν να χαρακτηριστούν ως "mods". Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Diablo - The Remake mod. Το module

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr





Η πρώτη επίσκεψη στην πόλη του Tristram θα σας συγκινήσει. Μπορεί στην αρχή να αποπροσανατολιστείτε, επειδή το περιβάλλον είναι 3D, όμως σύντομα θα βρείτε το δρόμο σας.

αυτό ναι μεν διαθέτει σενάριο, πλοκή, χάρτες και τέρατα δημιουργημένα με το Aurora Toolset, όμως έχει και έξτρα στοιχεία δημιουργημένα αποκλειστικά για το module αυτό. Τα στοιχεία αυτά είναι νέα γραφικά και μοντέλα τα οποία συμπληρώνουν το έργο του δημιουργού. Σε αυτήν την περίπτωση, λοιπόν, μπορούμε να μιλάμε για ένα module που είναι και mod, καθώς ο δημιουργός του έχει φτιάξει και έξτρα στοιχεία τα οποία δεν προσφέρει από default το παιχνίδι.



Αυτά όσον αφορά στα εισαγωγικά. Για να δούμε τι θα σας παρουσιάσω αυτόν το μήνα. Στο συνοδευτικό DVD του "PC Master" και στο directory modifications θα βρείτε 40 modules για το NeverWinter Nights. Τα 15 εξ αυτών είναι δημιουργημένα από την BioWare και μπορείτε να τα βρείτε στο directory "\modifications\bioware", ενώ στο directory "\modifications\Diablo-The Remake" θα βρείτε όλα τα αρχεία για το μεγαλύτερο mod που έχει δημιουργηθεί ποτέ για το NWN (178MB). Τέλος, χύμα (στο κύμα) στο directory "\modifications" θα βρείτε 21 από τα πιο διάσημα modules δημιουργημένα από χρήστες (just like you). Ο απολογισμός είναι 285 megabytes (!) από modules για το αγαπημένο σας παιχνίδι, τα οποία, σημειωτέον, κατέβηκαν όλα, ένα προς ένα, με την άμοιρη 64άρα ISDN σύνδεσή μου. Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για να παρουσιάσω όλα τα modules, γι' αυτό θα αναφερθώ μόνο σε όσα θεωρώ ως τα πιο αξιόλογα από αυτά.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MODULES

Για να εγκαταστήσετε ένα module το οποίο βρίσκεται σε ".zip" format θα χρειαστεί πρώτα να το αποσυμπιέσετε και έπειτα να "πετάξετε" τα περιεχόμενά του στο directory "\modules" του NNW. Σε πρώτη φάση θα χρειαστείτε το πρόγραμμα WinZip για να αποσυμπιέσετε τα αρχεία. Το εν λόγω πρόγραμμα μπορείτε να βρείτε στα utilities του DVD-ROM του περιοδικού. Αφού εγκαταστήσετε το πρόγραμμα WinZip, φορτώστε με διπλό κλικ το module που θέλετε να εισαγάγετε στο NWN και αποσυμπιέστε όλα τα περιεχόμενά του σε κάποιο άδειο directory στο σκληρό δίσκο σας. Επειτα πηγαίνετε στο directory αυτό και δείτε τι είδους αρχεία υπάρχουν. Κάθε αρχείο ενός module έχει διαφορετική θέση στο NWN. Σίγουρα θα υπάρχει ένα αρχείο με την κατάληξη ".mod", το οποίο είναι η βασική περιπέτεια, όπως έχει δημιουργηθεί από το Aurora Toolset. Η θέση των αρχείων ".mod" είναι στο directory "...\modules" του NWN στο σκληρό δίσκο σας.

Patch 1.29

Για να παίξετε τα περισσότερα modules θα πρέπει να patchάρετε το NeverWinter Nights στην τελευταία έκδοση, δηλαδή την 1.29. Υπάρχουν δύο τρόποι για να το κάνετε αυτό. Ο συνιστώμενος είναι να συνδεθείτε στο Internet, να ξεκινήσετε το NWN και να επιλέξετε από το αρχικό μενού update. Ετσι, θα ξεκινήσετε τη διαδικασία εγκατάστασης της τελευταίας έκδοσης του NWN, απευθείας από τους servers της BioWare. Κάθε φορά που κατεβαίνει ένα patch καλό θα ήταν να ξαναπατάτε το πλήκτρο update, μέχρι να εμφανιστεί με πράσινα γράμματα το μήνυμα "You are up to date. No patch file required.", το οποίο δηλώνει ότι έχετε ενημερώσει το NWN στην τελευταία δυνατή έκδοση.
Η δεύτερη, όχι και τόσο ενδεδειγμένη λύση είναι να κάνετε manual εγκατάσταση του αρχείου για την έκδοση 1.29. Τρέχοντας το αρχείο "NWNEnglish1.29Patch.exe" από το directory "\modifications" του συνοδευτικού DVD του "PC Master", ξεκινάτε τη χειροκίνητη εγκατάσταση του τελευταίου patch. Οσοι έχετε πειρατική έκδοση του παιχνιδιού ή έχετε πειράξει το πρόγραμμα, ενδέχεται να έχετε πρόβλημα και τελικά να μην καταφέρετε να patchάρετε το πρόγραμμα στην έκδοση 1.29. Η αμαρτία είναι δική σας :P. Εγώ το αρχείο το κατέβασα και σας το προσφέρω. Από εκεί και πέρα κάνετε ό,τι νομίζετε...

MODified gaming



Στο Diablo-The Remake η είσοδος για το Level 1 βρίσκεται στο κεφαλόσκαλο της εκκλησίας.

Αρχεία με την κατάληξη ".hak" πρέπει να μπουν στο directory "...\HAK\" του NWN στο σκληρό δίσκο σας. Αρχεία με την κατάληξη ".bik" πρέπει να μπουν στο directory "...\movies\", ενώ αρχεία με την κατάληξη ".bmu" στο directory "...\music\" του NWN.

Αυτοί είναι οι "απλοί" κανόνες που πρέπει να ακολουθήσετε κατά την εγκατάσταση κάθε mod. Το σωστό αρχείο στο σωστό directory, διαφορετικά θα συναντήσετε προβλήματα. Επίσης, δεν θα ήταν άσχημο εάν διαβάζατε και τα readme αρχεία που συνοδεύουν σχεδόν κάθε module, ούτως ώστε να έχετε μια καλύτερη γνώση των διαδικασιών που απαιτούνται για την εγκατάσταση του εκάστοτε mod.

Για να τρέξετε τα modules που έχετε εγκαταστήσει, ανοίξτε το NWN, ξεκινήστε νέο παιχνίδι και επιλέξτε Modules από το παράθυρο που θα εμφανιστεί. Τώρα μπορείτε να επιλέξετε από την αριστερή λίστα το module που θέλετε να παίξετε, ενώ στο παράθυρο πάνω δεξιά υπάρχει η περιγραφή του module.



DIABLO - THE REMAKE

Ενα κολοσσιαίων διαστάσεων module το οποίο μεταφέρει όλο το story και το σενάριο του κλασικού Diablo στο NeverWinter Nights! Οι παίκτες ξεκινάνε την περιπέτειά τους στο Tristram, με τον Kain και τον Griswold, μπορούν να επισκεφτούν όλους τους NPCs της πόλης,

Γράμμα αναγνώστη

Φίλε Νίκο, γεια χαρά!
Είναι η πρώτη φορά που πήρα το θάρρος να σου γράψω, αν και διαβάζω το περιοδικό αρκετά χρόνια και ήθελα να επικοινωνήσω μαζί σου. Βασικά ήθελα να σου προτείνω να κοιτάξεις ένα mod για το Return to Castle Wolfenstein που βγαίνει σε λίγο καιρό και στο οποίο είμαι beta tester. Πριν από αυτό όμως, θα ήθελα να σε ευχαριστήσω ειλικρινά για ένα άρθρο σου περί mods δυο-τρία χρονάκια πριν, το οποίο μου χάρισε ατελείωτες ώρες διασκέδασης. Πρόκειται για το Quake 3 Fortress (Q3F), που παρουσίασες Μάιο, αν θυμάμαι καλά, από τη στήλη "On-Line Gaming" και μου έγινε έμμονη ιδέα. Πριν από το άρθρο σου οφείλω να ομολογήσω ότι δεν μου άρεσαν τα FPS games. Δεν είχα παίξει κανένα Quake ούτε κάποιο άλλο παιχνίδι του είδους, καθώς τα θεωρούσα ανούσια... μέχρις ότου διάβασα το άρθρο για το Q3F :). Μου έκανε μεγάλη εντύπωση το γεγονός της ύπαρξης των κλάσεων και των ρόλων τους οποίους αναλάμβανε κάποιος μέσα σε μια ομάδα. Ετσι λοιπόν, αποφάσισα να το δοκιμάσω. Από τότε νομίζω ότι άλλαξε η ζωή μου. Εγινα μανιακός του Q3F κι ας έπαιζα μόνο στο εξωτερικό με 300 ping τότε.
Τέλος πάντων, ας έρθω στον κύριο λόγο για τον οποίο σου έγραψα. Οπως ανέφερα, πρόκειται για ένα mod για το RtCW, ονόματι Wolftactics (http://www.wolftactics.com), το οποίο είναι σχεδόν έτοιμο και κυκλοφορεί σε μια-δυο εβδομάδες η πρώτη beta έκδοση. Είμαι beta tester στο παιχνίδι και παίζοντάς το εδώ και αρκετό καιρό μπορώ να πω ότι είμαι χαρούμενος που θα κυκλοφορήσει. Βασικά εισάγει κλάσεις ανάλογες με αυτές του Q3F, αλλά με ιδιαιτερότητες και προσαρμοσμένες στα δεδομένα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Το mod αυτό θα δοθεί για δωρεάν downloading στο κοινό, γι' αυτό και σκέφτηκα ότι θα ήταν μια καλή ιδέα να κάνεις ένα review γι' αυτό. Μια και έχεις αναφερθεί σε διάφορα παιχνίδια και στα mods τους, εκτός από το Return to Castle Wolfenstein, είπα να στο υπενθυμίσω :) Αν είναι δυνατόν πρόσεξε αυτό το mod, όχι γιατί έχω κάποιο προσωπικό όφελος, αλλά γιατί πραγματικά πιστεύω ότι αξίζει - είναι τρομερά διασκεδαστικό, κάτι που ίσως να το διαπιστώσεις και εσύ αν το ψάξεις. Εχω μιλήσει με το δημιουργό του και του είπα ότι σκοπεύω να σου στείλω ένα mail και να σε ενημερώσω για το mod και ότι πιθανόν να ήθελες να πάρεις ένα interview, screenshots κ.λπ. Μου είπε πως δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα με αυτό.
Αναμένω νεότερα λοιπόν για να κανονίσουμε την παρουσίαση. Εώς τότε συνέχισε τη φοβερή δουλειά σου στο περιοδικό και στο rpg.gr...
Ελπίζω να τα ξαναπούμε,
Πάνος Λαζάρου
(aka Blackheart)

Αυτό ήταν το γράμμα του αγαπητού Πάνου. Δυστυχώς, το mail του ήρθε τελευταία στιγμή, αφού είχα ήδη γράψει την ύλη μου για τη στήλη, οπότε η παρουσίαση του Wolftactics θα μεταφερθεί στο επόμενο τεύχος. Νομίζω ότι θα είναι μια καλή ευκαιρία να ασχοληθώ και με άλλα mods για το Return to Castle Wolfenstein, καθώς, όπως πολύ σωστά σχολίασε ο Πάνος, δεν το έχω κάνει ποτέ στο παρελθόν!



να σκοτώσουν τον Butcher κ.ά. Ομως, δεν είναι μόνο το σενάριο, οι χάρτες, οι NPCs και τα τέρατα που θυμίζουν το Diablo. Ο δημιουργός του mod έχει φροντίσει να υπάρχει ακόμα και η μουσική του Diablo σε κάθε πίστα! Απίστευτο και όμως αληθινό! Μόλις μπήκα για πρώτη φορά στο module, κόντεψα να δακρύσω ακούγοντας την κλασική μουσικούλα του Diablo που έχω να ακούσω για πάνω από 5 χρόνια... Βέβαια, δεν σταμάτησε εκεί ο δημιουργός, αλλά μετέφερε αυτούσιο ακόμα και το speech των χαρακτήρων που θα συναντήσετε, αναζωπυρώνοντας ακόμα περισσότερο τις θαμμένες αναμνήσεις (Stay awhile and listen...).

Για να εγκαταστήσετε το mod, μπείτε στο directory του DVD "\modificatios\Diablo-The Remake" και αντιγράψτε τα αρχεία που αναφέρω στα αντίστοιχα directories του NWN στο σκληρό δίσκο σας.

- "Diablo - The remake.mod" στο ".../modules" του NWN.
- "Diablo.hak" στο ".../hak" του NWN.
- "DTR_Ending.bik" και "DTR_Intro.bik" στο ".../movies" του NWN.

ΑΛΛΑ ΑΞΙΟΛΟΓΑ MODULES

Θα κλείσουμε το αφιέρωμα αυτού του μήνα στα modules του NeverWinter Nights με μία σύντομη αναφορά στα υπόλοιπα αρχεία που θα βρείτε στο συνοδευτικό DVD μας, στο directory "\modifications".

- Τα modules Castle Spullzeer, The Forge of Fury και The Sunless Citadel είναι μια σειρά από αυτοτελείς περιπέτειες βασισμένες σε πραγματικές adventures για Dungeons & Dragons, από τη Wizards of The Coast. Οσοι ασχολείστε με το D&D, αποκλείεται να μη γνωρίζετε αυτές τις περιπέτειες. Η διαδικασία εγκατάστασης των τριών αυτών modules είναι πάρα πολύ απλή, καθώς το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να τρέξετε το εκτελέσιμο αρχείο (.exe). Αυτόματα κάθε module θα εγκαταστήσει τα αρχεία του στο σωστό directory στο NeverWinter Nights, χωρίς εσείς να χρειαστεί ταλαιπωρηθείτε

Shadows of undrentide expansion

Το Shadows of Undrentide είναι το πρώτο expansion που θα κυκλοφορήσει για το NeverWinter Nights και θα φτάσει στα καταστήματα περίπου στα μέσα του καλοκαιριού, ακριβώς ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Στο expansion αυτό η Bioware δεν αφήνει κανέναν απογοητευμένο, ούτε τους παίκτες ούτε τους builders (αυτούς δηλαδή που φτιάχνουν modules). Ετσι, το Shadows of Undrentide προσφέρει 20 ώρες single player, πάνω από 14 νέα τέρατα, 5 prestige classes, 30 νέα feats και σχεδόν 50 νέα spells. Το κακό είναι ότι η ιστορία του expansion διαδραματίζεται χρονικά παράλληλα με αυτήν του κανονικού NWN. Αυτό σημαίνει ότι για να παίξετε το νέο expansion πρέπει να αρχίσετε από την αρχή το παιχνίδι με νέο χαρακτήρα (level 1), ενώ ο χαρακτήρας με τον οποίο είχατε τερματίσει παλαιότερα το κανονικό NWN είναι άχρηστος! Ομολογουμένως, αυτό είναι το μεγαλύτερο μειονέκτημα του expansion, το οποίο όμως θα παραβλεφθεί από τους περισσότερους fans, καθώς οι προσθήκες στο παιχνίδι είναι πολλές. Οσον αφορά στον editor του παιχνιδιού (το Aurora Toolset δηλαδή) θα υπάρχουν 3 νέα διαθέσιμα tilesets (Ruins, Desert, Snowy Rural), με τα οποία θα μπορείτε να διακοσμείτε τις περιοχές σας, όλα τα τέρατα και πολλά νέα features και επιλογές. Κλείνοντας, να ρίξω λίγο φως και στον παράξενο τίτλο του expansion. Οπως γνωρίζετε, το NWN εξελίσσεται στα Forgotten Realms. Εκεί λοιπόν, στα πολύ παλιά χρόνια, υπήρχε το περίφημο βασίλειο μάγων του Netheril, οι οποίοι είχαν φοβερές γνώσεις και δύναμη. Μάλιστα, ήταν τέτοια η δύναμή τους που ζούσαν σε ιπτάμενες πόλεις. Ομως, το βασίλειο του Netheril καταστράφηκε και πλέον μόνο τα ερείπια έχουν απομείνει για να θυμίζουν την παλιά δόξα. Οι ιπτάμενες πόλεις δεν υπάρχουν πια. Μία από αυτές ήταν και η Undrentide!







Εικόνες μάχης από το νέο expansion του NeverWinter Nights, Shadows of Undrentide.

MODified gaming



Τα Kobolds προστέθηκαν στο NeverWinter Nights στην έκδοση 1.25. Αυτά είναι τα καλά των patches!



Ποντίκια εναντίον Μινώταυρων.

με το WinZip. Το μόνο που μένει να κάνετε μετά την εγκατάσταση είναι... να τα παίξετε!

Τα δύο αρχεία του Lone Wolf (Chapter 1 και Chapter 2) αποτελούν δύο συνεχόμενες περιπέτειες, οι οποίες έχουν βραβευτεί ως οι καλύτερες της χρονιάς από την κοινότητα του NWN. Τα modules είναι εμπνευσμένα από την ομώνυμη σειρά βιβλίων "Lone Wolf" (στα ελληνικά τα βιβλία αυτά κυκλοφορούν με τον τίτλο "Μοναχικός Λύκος"). Προτού ξεκινήσετε να παίζετε, εγκαταστήσετε και τα δύο modules στο NWN, διότι δεν μπορούν να παιχθούν ξεχωριστά. Το Chapter 2 προϋποθέτει ότι έχετε παίξει και το Chapter 1.

Στο ίδιο μοτίβο είναι και οι σειρές περιπετειών Shadowlords και Dreamcatcher. Πρώτα τα εγκαθιστάτε όλα μαζί στα σωστά directories του NWN και έπειτα ξεκινάτε να παίζετε, επιλέγοντας πάντα το πρώτο της σειράς.

Στο directory "...\Bioware" βρίσκονται ΟΛΑ τα επίσημα modules που έχει διαθέσει η δημιουργός του NWN στο κοινό, καθώς και το Pool of Radiance (και

Τελευταίες ειδήσεις από το χώρο των Mods

Ο Tomas, αναγνώστης της στήλη μας και φανατικός των mods, είχε την ευγενή καλοσύνη να μου αποστείλει αρκετά links για mods γνωστών παιχνιδιών. Μαζί με μένα ελπίζω να τον ευχαριστείτε κι εσείς! Ιδού, λοιπόν, η λίστα με τα links:

X-Wing Alliance

http://xwavi.free.fr/indexus.html

Homeworld

- http://b5coi.visupoint.com/index.shtml
- http://www.tgu.org.uk/users/farscape/index.html

X-Com for Half Life

- http://www.lasthopemod.com/

Middle Earth for Morrowind

- http://www.memod.co.uk/

Dragonball for Half-Life

- http://www.esforces.com/index.php
- http://dmz.flagrun.net/about.php

Dragonball μάχες στο Unreal Tournament

- http://dynamic2.gamespy.com/~godz/

Ένα από τα links που μου έστειλε ο Tomas προτίμησα να το παρουσιάσω ως ξεχωριστή είδηση. Πρόκειται για ένα modification για το Baldur's Gate II, το οποίο ονομάζεται Tortured Souls και απορώ πώς μου είχε ξεφύγει τόσο καιρό! Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές έχω αρχίσει να κατεβάσω το 99 megabyte αρχείο του mod, με την άμοιρη 64άρα ISDN μου. Ήδη έχω κατεβάσει άλλα 2 mods για το Baldur's Gate II (το Epic Endeavors και το Shadows Over Soubar) και ευελπιστώ ότι όταν τα συγκεντρώσω όλα, να κάνω ένα αφιέρωμα για το Baldur's Gate II. Βέβαια, προτού κάνω το αφιέρωμα, πρέπει να περιμένω την πλήρη μετάβαση του περιοδικού σε DVD, καθώς το συνολικό μέγεθος των αρχείων των mods θα "ζυγίζουν" κοντά στο 1 gigabyte! Το επίσημο site του Tortured Souls είναι το http://vladp.net/ts.html

Atlantis Fight For Earth είναι το όνομα ενός πολύ ενδιαφέροντος mod, το οποίο ξετρύπωσα πρόσφατα. Αρχικά το Atlantis ήταν ένα mod για το Unreal Tournament, όμως πρόσφατα η development team αποφάσισε να μετακομίσει στο Unreal Tournament 2003. Η ιδέα πίσω από το Atlantis είναι η εξής: Δύο αντίπαλες ομάδες μάχονται για την ολοκλήρωση κάποιων αποστολών, οι οποίες διαφέρουν ανάλογα με το map. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού προσπάθησαν να κάνουν τα objectives να ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα (βλ. Counter-Strike, Tactical Ops κ.λπ.), κι έτσι δούλεψαν πάνω σε πιο πρωτότυπες ιδέες, όπως ότι η μία ομάδα προσπαθεί να αποδράσει από τη φυλακή και η άλλη την εμποδίζει ή την κλοπή σημαντικών εγγράφων. Γύροι στο παιχνίδι δεν υπάρχουν, για να μη βαριούνται όσοι πεθαίνουν, κι έτσι το respawn στο game γίνεται κάθε 20 δευτερόλεπτα! Περισσότερες πληροφορίες για το mod μπορείτε να βρείτε στην επίσημη σελίδα του http://www.atlantis.beyondunreal.com.

MODified gaming



Εάν παίξετε το Diablo-The Remake ξεχάστε όλες τις άλλες κλάσεις. Πάρτε Fighter, Monk ή Barbarian. Το module έχει πολύ hack'n'slash και, όπως βλέπετε, εγώ με τον Rogue μου δεν τα κατάφερα και πολύ καλά.



Τα γραφικά του NeverWinter Nights πιστεύω ότι θα αργήσουν να ξεπεραστούν. Κοιτάξτε εδώ πανδαιμόνιο!

αυτό βασισμένο σε περιπέτεια του D&D). Το Pool of Radiance αποτελείται από δύο zip αρχεία. Το ένα (Pool of Radiance 1,15a.zip) περιέχει την περιπέτεια, οπότε θα το βάλετε στο directory "\modules\", ενώ το δεύτερο περιέχει το βίντεο της εισαγωγής και πρέπει να τοποθετηθεί στο directory "\movies\". Και το Pool of Radiance είναι ένα από τα καλύτερα mods που έχουν δημιουργηθεί.

▾ Επίσης, στο directory "...\Bioware" αξίζει το module Witch Wake 1. Τα υπόλοιπα modules είναι πολύ μικρά και δεν αποτελούν περιπέτειες. Απλώς έχουν πλάκα, όπως το NeverwinterChess, το οποίο σας επιτρέπει να παίζετε παρτίδες σκάκι, ενώ το NavalBattle σας προσφέρει την εμπειρία της ναυμαχίας.

Αυτά εν ολίγοις για το NeverWinter Nights. Οι 40 περιπέτειες που θα βρείτε στο DVD του "PC Master" θα σας χαρίσουν πάνω από 200 ώρες gameplay, αρκετές δηλαδή για να παίζετε NWN... μέχρι να βγει το Shadows of Untrentide! Στο επόμενο τεύχος πιθανότατα θα ασχοληθούμε με mods σχετικά με το "Matrix" από διάφορα παιχνίδια, όχι απαραιτήτως από το Max Payne, αφού στα μέσα του Μαΐου θα κυκλοφορήσει και η δεύτερη συνέχεια της ταινίας. Επίσης, στο τεύχος Ιουνίου δεν πρέπει να χάσετε το δεύτερο μέρος του tutorial για το NeverWinter Nights από τη στήλη "Do It Yourself". Αν έχετε απορίες, στείλτε e-mail.

Ακόμα ένα εξασέλιδο "MODifed Gaming" έφτασε στο τέλος του. Ελπίζω να σας προσέφερα άπλετη χαρά και ευτυχία με την επιλογή των θεμάτων μου. Σας προσκαλώ να μου στείλετε ακόμα περισσότερα mails (dummwiam@otenet.gr) με προτάσεις και συμβουλές, ώστε να προσαρμόσω το περιεχόμενο της στήλης στις απαιτήσεις σας. Καλό adventuring και καλά XP!

PC

Στον πίνακα που ακολουθεί θα βρείτε όλα τα περιεχόμενα της στήλης αυτής για τα τελευταία 12 τεύχη, καθώς και τα περιεχόμενα του CD στα αντίστοιχα τεύχη.

ΤΕΥΧΟΣ	ΑΦΙΕΡΩΜΑ	ΣΤΟ CD
150, Απρίλιος 2002	Tactical Ops, Mod για το Unreal Tournament	Full Game: Primitive Wars
151, Μάιος 2002	True Matrix, Mod για το Max Payne	Tactical Ops, True Matrix
152, Ιούνιος 2002	Quake 3 Rally, Mod για το Quake III	Full Game: The Devil Inside
153, Ιούλιος 2002	10 mods για το Diablo II (διαθέσιμα στο www.Gameweb.gr)	Full Client T4C, Quake 3 Rally
154, Αύγουστος 2002	10 mods για το NeverWinter Nights (www.rpg.gr/nwn/modules.asp)	Full Game: King's Quest Mask of Eternity
155, Σεπτέμβριος 2002	2 special mods για το Half-Life	Holy Wars Beta 2, Vampire Slayer Chapter III & Bid For Power 1, 2 (Quake3)
156, Οκτώβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Unreal Tournament
157, Νοέμβριος 2002	Thievery και Airfight για Unreal Tournament	Airfight UTMod 3.0 και Thievery 1.2
158, Δεκέμβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Space Quest IV
159, Ιανουάριος 2003	Αφιέρωμα Quake III: Arena	Full Game: SWAT 3 και τα mods για Quake 3: Western Quake, UI Enhanced, Rocket Duel, Super Heroes Arena, Generation Arena
160, Φεβρουάριος 2003	Ειδησεογραφία	Full Game: Larry 7 και Computer Show
161, Μάρτιος 2003	WarCraft III mods	Full Game: Unreal 2, mods και maps για το WarCraft III: Reign of chaos (DM mod, Rise of Krill, New Race Mod)
162, Απρίλιος 2003	Defence Alliance UT, Kung Fu 3.0 Max Payne	Full Game: Civilization 2, Defence Alliance mod, Kung Fu 3.0 Mod

Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης

Επανερχόμαστε αυτόν το μήνα, φίλοι μου, με πληθώρα νέων ειδήσεων για βιβλία και παιχνίδια γύρω από τους αγαπημένους σας κόσμους στρατηγικής και φαντασίας. Θα σας ενημερώσουμε, επίσης, για όλα όσα θα δείτε στο πασχαλινό Games Fair, καθώς και για τα προγραμματισμένα τουρνουά του μήνα. Ride with us...

CITY OF ANGELS

SOURCEBOOK ΓΙΑ ΤΟ DEMON: THE FALLEN



Η πόλη των Αγγέλων, το Los Angeles, βρίσκεται στα όνειρα εκατομμυρίων θνητών σε όλη τη Γη. Η ελίτ της διαφθοράς, του πλούτου, της ηγεσίας, της δόξας και της διαστροφής βρίσκεται στο LA. Αραγε μπορεί να υπάρξει καλύτερο λημέρι για τους Demons από αυτή την πόλη; Το βιβλίο αποτελεί ένα sourcebook για τον storyteller του Demon, παραθέτοντας όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τη ζωή σε μία από τις πιο πλούσιες και "διεφθαρμένες" πόλεις του κόσμου. Δόξα, δύναμη, εξουσία, παρακμή, εκμετάλλευση, θάνατος, ίντριγκες όλα είναι εκεί για να τα κατακτήσετε... αφού πρώτα αντιμετωπίσετε όλους τους άλλους Demons στον αγώνα για την κατάκτηση των ψυχών και της ελευθερίας των ανθρώπων!

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 24,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

THE PENUMBRAL PENTAGON

SOURCEBOOK ΓΙΑ ΤΟ SCARRED LANDS



Οταν οι Slarecian αιχμαλώτισαν τη θεά Drendari, ξερίζωσαν από μέσα της τα μυστικά του shadow magic και τα χάρισαν στους υπηρέτες τους, τους Penumbral Lords. Ομως οι Penumbral Lords πρόδωσαν τους Slarecian και δεν τους βοήθησαν όταν οι θεοί κατέστρεψαν τους δεύτερους. Εχοντας τη δύναμη λοιπόν και με αρχηγό τους το dark elf Dar'Tan προσπάθησαν να κατακτήσουν την πόλη Mithril από το εσωτερικό της. Ομως δεν τα κατάφεραν, καθώς ο Paladin Barconius τους εμπόδισε! Ο Dar'Tan και αρκετοί υπηρέτες τους επέζησαν και δημιούργησαν το Penumbral Fortress, όπου ζουν απομονωμένοι. Σε αυτό το βιβλίο θα βρείτε όλη την ιστορία και όλες τις πληροφορίες για να ξεκινήσετε μια επική περιπέτεια βασισμένη στα παραπάνω γεγονότα.

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.

Τιμή: € 22,80 | **Διάθεση Fantasy Shop**

DUNGEONS & DRAGONS ROLE PLAYING GAME

ARMS & EQUIPMENT GUIDE



Οι ήρωες πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για τα πάντα, που σημαίνει ότι πρέπει να έχουν τα σωστά όπλα και το σωστό εξοπλισμό στα χέρια τους. Το βιβλίο περιέχει έναν εντυπωσιακό κατάλογο με εμπορεύματα που μπορούν να βγάλουν ή να βάλουν σε μπελάδες τους χαρακτήρες σας. Αναλυτικά θα βρείτε:

- Εξοπλισμούς, αγαθά εμπορίου, αλχημικά αντικείμενα, δηλητήρια και οχήματα.
- Περισσότερα από 230 μαγικά όπλα και πανοπλίες, όπως το φλεγόμενο τσεκούρι, τη λόγχη των ατέλειωτων εφορμήσεων και την πανοπλία του βαμπιρικού κυνηγού.
- Περισσότερα από 125 μαγικά αντικείμενα, περιλαμβάνοντας νέα τεχνουργήματα, όπως το ελιξίριο της πανοπλίας, το σκήπτρο φάντασμα και το σακί των άπειρων καρφιών αναχαίτισης.
- Κανόνες για μάχη με οχήματα σε ξηρά, θάλασσα και αέρα.

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master θα χρειαστεί το Player's Handbook και το Dungeon Master's Guide. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 32,40 | **Διάθεση Κάισσα**





MARVEL HEROCLIX

MINIATURE GAMEXPLOSION

Το Marvel HeroClix: Xplosion είναι η νέα επέκταση για το παιχνίδι Marvel HeroClix και περιλαμβάνει πανίσχυρους νέους X-Men χαρακτήρες, όπως τη Storm και τη Mystique, μαζί με νέες εκδόσεις των Hulk, Daredevil και Wolverine (ως Weapon X) και δεκάδες άλλους ήρωες της Marvel.

Το Marvel HeroClix είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί έτοιμες συναρμολογημένες και βαμμένες συλλεκτικές μινιατούρες Στη βάση κάθε φιγούρας υπάρχει ένας δίσκος μάχης, που περιέχει όλες τις δυνάμεις και ικανότητές της - δεν χρειάζεται πλέον να κοιτάτε σε βιβλία με πολύπλοκους κανόνες ή πίνακες! Συλλέξτε και τις 96 φιγούρες του Marvel Heroclix: Xplosion, δημιουργήστε την ομάδα που πάντα ονειρευόσαστε και προκαλέστε τους φίλους σας σε μάχη.

Κάθε booster περιέχει τέσσερις τυχαίες, βαμμένες και πλήρως συναρμολογημένες μινιατούρες και τέσσερα αυτοκόλλητα αναγνώρισης. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού. Για να παίξετε το παιχνίδι θα χρειαστείτε το Marvel HeroClix: Premier Edition ή το Marvel HeroClix: Infinity Challenge Starter Set.

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

Τιμή: € 9,40 **Διάθεση Κάισσα**

BOOK OF ELDRITCH MIGHT III: THE NEXUS

ARCANE SOURCEBOOK

Η σειρά των Arcane Sourcebooks, με τίτλο Book of Eldritch Might, είναι γραμμένη από τον Monte Cook, έναν από τους δημιουργούς του 3rd Edition του D&D, ο οποίος πλέον δουλεύει μόνος του έχοντας ιδρύσει τη δική του εταιρεία. Στο τρίτο βιβλίο της σειράς μπορείτε να βρείτε πάνω από 250 νέα feats, spells, τέρατα και μαγικά αντικείμενα τα οποία θα αναταράξουν τα λιμνάζοντα ύδατα του κόσμου της μαγείας. Επιπροσθέτως, στο βιβλίο Book of Eldritch Might III περιέχονται επτά έτοιμες μαγικές τοποθεσίες για τον Dungeon Master, οι οποίες μπορούν να εισαχθούν σε οποιοδήποτε Campaign Setting και να αποτελέσουν από μόνες τους μια ολόκληρη περιπέτεια!

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery-Malhavoc Press.

Τιμή: € 22,80 **Διάθεση Fantasy Shop**



DRAGONLANCE NOVEL

DRAGONS OF A VANISHED MOON



Οι φλόγες του πολέμου καταστρέφουν τον Ansalon. Ο στρατός των νεκρών ψυχών προελαύνει έχοντας αρχηγό τη μυστικιστική πολεμίστρια Mina, την υπηρέτρια του πανίσχυρου Μοναδικού Θεού.

Μια μικρή ομάδα ηρώων οδηγεί τον για πολλούς χαμένο αγώνα. Ομως δύο απίθανοι πρωταγωνιστές εμφανίζονται. Ο πρώτος είναι ένας άρχοντας-δράκος, που δεν θα εγκαταλείψει τόσο εύκολα τις περιοχές του, και ο δεύτερος είναι ένα kender που έχει ξεκινήσει ένα παράξενο ταξίδι το οποίο θα τελειώσει με τον πιο απρόσμενο τρόπο.

Το Dragons of a Vanished Moon είναι η τρίτη νουβέλα της σειράς The War of Souls για τον κόσμο του Dragonlance. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 9,60 **Διάθεση Κάισσα**

FORGOTTEN REALMS NOVEL

TANGLED WEBS

Εξορισμένη από το σπίτι της, η πανέμορφη dark elf Liriel Baenre περιπλανιέται στον κόσμο της επιφάνειας μαζί με το σύντροφό της Fyodor. Αλλά ακόμα και μακριά από τη Menzoberranzan δεν είναι ασφαλής από την εκδίκηση του εχθρού της. Καθώς η Liriel και ο φίλος της ταξιδεύουν στην επικίνδυνη θάλασσα της Ακτής του Σπαθιού, μία drow κληρικός σχεδιάζει ένα τρομερό μέλλον γι' αυτήν. Και στα βάθη της Γης, η βασίλισσα-αράχνη γνέθει το δικό της ιστό τρόμου και προδοσίας.

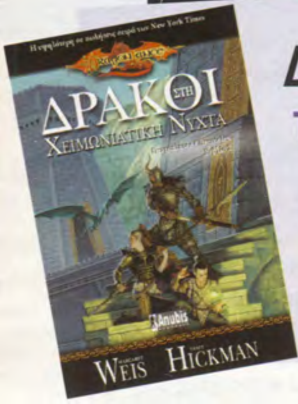
Το Tangled Webs είναι το δεύτερο βιβλίο της σειράς Starlight & Shadows του φανταστικού κόσμου Forgotten Realms. Η νουβέλα είναι ανατύπωση. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 **Διάθεση Κάισσα**

Utopia



ΔΡΑΚΟΙ ΣΤΗ ΧΕΙΜΩΝΙΑΤΙΚΗ ΝΥΧΤΑ

ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΒΙΒΛΙΟ ΓΙΑ ΤΟ DRAGONLANCE

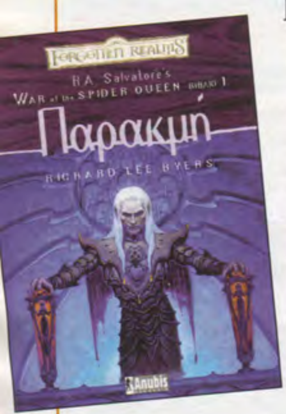
Ολοι γνωρίζουν πλέον ότι οι δράκοι, τα όργανα της Τακίσις, της Βασίλισσας του Σκότους, έχουν επιστρέψει. Οι λαοί του Κριν προετοιμάζονται για να πολεμήσουν ώστε να σώσουν τα σπίτια, τις ζωές και την ελευθερία τους. Αλλά εδώ και καιρό οι έχθρες και οι προκαταλήψεις έχουν διχάσει τις φυλές. Οι πολεμιστές των ξωτικών και οι ιππότες μαστίζονται από εσωτερικές διαμάχες. Φαίνεται ότι η μάχη έχει χαθεί, προτού καλά-καλά ξεκινήσει.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Διάθεση Anubis

ΠΑΡΑΚΜΗ

ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟΝ RICHARD LEE BYERS



Από τις εκδόσεις Anubis κυκλοφορεί το νέο βιβλίο του Richard Lee Byers με τίτλο "Παρακμή" (πρωτότυπος τίτλος: Dissolution), βασισμένο στον κόσμο των Forgotten Realms. Πρόκειται για το πρώτο μέρος μιας εξαλογίας (τα υπόλοιπα βιβλία της σειράς είναι τα Insurrection, Condemnation, Extinction, Annihilation και Resurrection) η οποία κυκλοφορεί υπό την αιγίδα του περίφημου R.A. Salvatore.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Διάθεση Anubis

MAGE KNIGHT MINIATURE GAME

ORC CYCLOPS



Το Mage Knight: Doom Blade Orc Cyclops είναι το τέλειο κεντρικό κομμάτι για ένα μεγάλο στρατό με orcs ή για όποιον πολέμαρχο θέλει να προσθέσει ωμή δύναμη στην επίθεσή του. Με τους νέους κανόνες για τους Τιτάνες, ο Orc Cyclops είναι πάρα πολύ αποτελεσματικός σε πολλούς ρόλους στο πεδίο της μάχης. Το πακέτο περιέχει τον Orc Cyclops και τους κανόνες για να χρησιμοποιείτε τους Τιτάνες στο Mage Knight. Ο Mage Knight: Doom Blade Orc Cyclops είναι συμβατός με όλες τις Mage Knight φιγούρες.

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

Τιμή: € 19,99 | **Διάθεση Κάισσα**

Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ

ΕΝΑ ΚΛΑΣΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ PETER S. BEAGLE



Η μονόκερος ζούσε από τα πανάρχαια χρόνια, που δεν τα φτάνει η μνήμη, σε ένα δάσος που δεν άγγιζε ο θάνατος. Οι κοπέλες που αντίκριζαν έστω και μια φευγαλέα εικόνα της λαμπρότητάς της μαγεύονταν τόσο, ώστε δεν μπορούσαν πια να την ξεχάσουν. Με τη βοήθεια ενός δύστροπου μάγου και μιας περήφανης υφάντρας, ξεκινά την περιπλάνησή της στον κόσμο αναζητώντας την αλήθεια.

Ενα προϊόν της RoC.

Διάθεση Anubis

COUNSEL PRIMOGEN

SOURCEBOOK ΓΙΑ CAMARILLA POLITICS



Ολοι οι Kindred αποδέχονται τους Primogen. Από τον αρχαιότερο Vampire μέχρι τον νεότερο, οι Primogen έχουν ισχύ και κατά έναν τρόπο κινούν τα νήματα. Πέραν της αθανασίας, που είναι η μόνη συντροφιά τους για το μακρό υπόλοιπο της ζωής τους, ασχολούνται κατά κόρον με την πολιτική, τα συμφέροντα και την επιβολή των κανόνων. Αποφασίζουν, δολοπλοκούν, οργανώνουν, κατευθύνουν, επιβάλλονται! Ο ρόλος τους διαφέρει από περιοχή σε περιοχή και από Prince σε Prince, όμως παντού και πάντα τους σέβονται και τους υπολογίζουν. Εάν διψάτε για τη γνώση και τις μεθόδους-τακτικές που ακολουθούν, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το κοντινότερο Fantasy Shop. Πολλές εκπλήξεις σάς περιμένουν... Εχετε τα κότσια για πραγματικό role playing;

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 24,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

ΚΑΪΣΣΑ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ

Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 210 6141675,
e-mail: kaissa@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΜΑΪΟΣ

Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Παρασκευή, 2 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Τρίτη, 6 Μαΐου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 8 Μαΐου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 9 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 10 Μαΐου	11:00	Magic: Booster Draft
Τρίτη, 13 Μαΐου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 15 Μαΐου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 16 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 17 Μαΐου	10:30	Magic: Booster Draft
	11:30	L5R: Gold 40/40
Κυριακή, 18 Μαΐου	10:30	Magic: The Gathering tournament
Τρίτη, 20 Μαΐου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 22 Μαΐου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 23 Μαΐου	17:30	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 26 Μαΐου	11:00	Magic: Booster Draft
Τρίτη, 27 Μαΐου	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 29 Μαΐου	17:00	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 30 Μαΐου	17:30	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 31 Μαΐου	11:00	Magic: Booster Draft
	11:30	L5R: Gold 40/40
Κυριακή, 1 Ιουνίου	10:30	Magic: The Gathering tournament

ΚΑΪΣΣΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ (ΠΗΓΑΣΟΣ)

Δήλου 22, Περιστέρι, τηλ.: 210 5786707,
e-mail: pegasus@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΜΑΪΟΣ

Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Παρασκευή 2 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σαββάτο 3 Μαΐου	11:00	Games Fair
Κυριακή 4 Μαΐου	11:00	Games Fair
Τρίτη 6 Μαΐου	18:00	Warlord CCG Demonstration
Παρασκευή 9 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σαββάτο 10 Μαΐου	11:00	L5R: Gold 40/40 (Season of the Ratling)
Τρίτη 13 Μαΐου	18:00	L5R: CCG Demonstration
Παρασκευή 16 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σαββάτο 17 Μαΐου	11:00	Warlord: Saga of the Storm Tournament
Τρίτη 20 Μαΐου	18:00	Shadowforce Archer RPG Demonstration
Παρασκευή 23 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σαββάτο 24 Μαΐου	11:00	Magic: Booster Draft
Τρίτη 27 Μαΐου	18:00	Warlord CCG Demonstration
Παρασκευή 30 Μαΐου	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σαββάτο 31 Μαΐου	11:00	Warlord: Saga of the Storm Tournament

- Σημείωση: *Οι εκδηλώσεις μπορούν να τροποποιηθούν, γι' αυτό δείτε το site www.kaissa.gr για τις πιο πρόσφατες πληροφορίες.*
- *Κατόπιν συνεννόησης, γίνονται επιδείξεις για όλα τα παιχνίδια!*

Σε όλα τα καταστήματα της Κάισσα διεξάγεται η Arena του Magic καθώς και FNM κάθε Παρασκευή.

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 210 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΜΑΪΟΣ

- **Σάββατο, 3 Μαΐου:** Τουρνουά Yu-Gi-Oh! (FS Βικτωρίας)
- **Κυριακή, 4 Μαΐου:** Warhammer Fantasy Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο, 10 Μαΐου:** LotR CCG Open Tournament (FS Κηφισιά)
- **Κυριακή, 11 Μαΐου:** LotR CCG Standard Tournament (FS Εξαρχείων)
- **Σάββατο, 17 Μαΐου:** LotR CCG Open Tournament (FS Περιστερίου)
- **Κυριακή, 18 Μαΐου:** LotR CCG Standard Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο, 24 Μαΐου:** Τουρνουά Yu-Gi-Oh! (FS Βικτωρίας)
- **Κυριακή, 25 Μαΐου:** Warhammer 40k Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Κάθε Πέμπτη:** Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night"
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00:** Στο κεντρικό κατάστημα Scarred Lands Campaign

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 210 9012770

Ημερομηνία	Τουρνουά
Παρ. 2/5	FNM draft
Σάβ. 3/5	Yu-Gi-Oh! Tournament 15:00
Κυρ. 4/5	LOTR muilt-2T 15:00
Παρ. 9/5	FNM
Σάβ. 10/5	A Game of Thrones 15:00
Κυρ. 11/5	Magic Type II 12:00
Παρ. 16/5	FNM draft
Σάβ. 17/5	Yu-Gi-Oh! Tournament 15:00
Κυρ. 18/5	LOTR 1v1-2T 15:00/LOTR wargame 14:00/Magic Χρώματα 12:00
Παρ. 23/5	FNM
Σάβ. 24/5	LOTR muilt-Open 14:00
Κυρ. 25/5	Magic Type I 12:00/Warhammer Tournamet 15:00
Παρ. 30/5	FNM
Σάβ. 31/5	Yu-Gi-Oh! Tournament 15:00/Star Treck 2th Ed. 14:00

ΜΑΪΟΣ

Δραστηριότητες σε σταθερή βάση:

- Μαθήματα στην αρχαία γλώσσα των ξωτικών QUENYA
- Adventurers Guild στο "Ζωντανό Χρονικό"
- Campaign "Lord of the Rings" Coda system
- Campaign DragonLance
- Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910.
- Hack Master Crazy
- Νέες ομάδες Engel στην Ευρώπη του 27ου αιώνα

Card Games:

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings Mount Doom

Σημ.: Κάθε Τετάρτη 6:00 μ.μ.: Τοπικοί αγώνες Formula De
Κάθε Σάββατο πρωί: ASL & Τα Κάστρα του Μυστρά

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 210 9537100, http://www.darkside.gr

ΜΑΪΟΣ

- **Κάθε Πέμπτη:** Vampire the mascarade
- **Κάθε Παρασκευή:** FNM
- **Κάθε Σάββατο μεσημέρι:** Magic type 2
- **Κάθε Σάββατο βράδυ:** Changeling the dreaming
- **Κάθε Κυριακή πρωί:** YuGiOh
- **Κάθε Κυριακή μεσημέρι:** Magic type 2
- **Κάθε Κυριακή βράδυ:** D&D Scarred Lands
- **Κάθε μέρα:** Magic Arena

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 210 2792240, http://www.druidis.com

ΜΑΪΟΣ

- **Σάββατο 3, 12:00:** Lord of the Rings (card game): DCI tournament, open format
- **Σάββατο 10, 12:00:** Warhammer (miniature game): Επίδειξη
- **Κυριακή 11, 10:30:** Formula De' (board game): round 5: Spain - Barcelona
- **Σάββατο 17, 12:00:** Changeling: the Dreaming (RPG): Επίδειξη - team play
- **Σάββατο 24, 12:00:** Star Trek (card game): Επίδειξη
- **Κυριακή 25, 10:30:** Formula De' (board game): Round 6: Austria - Zaltweg
- **Σάββατο 31, 12:00:** Yu-Gi-Oh! (card game): Επίδειξη
- **Κάθε Πέμπτη στις 18:00:** Ghelspad (D&D RPG) "Ζωντανό Χρονικό": Νέες αποστολές
- **Κάθε Παρασκευή στις 18:30:** Race to Mount Doom (LOTR card game): Tournament
- **plus:** Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!


FORGOTTEN REALMS
THE DARK ELF TRILOGY
HOMELAND ΠΑΤΡΙΔΑ
EXILE ΕΞΟΡΙΑ
SOJOURN ΞΕΝΙΤΙΑ
LEGACY OF THE DROW
Η Κληρονομια
Αναστρη Νυχτα
η Πολιορκια του Σκοτους
Περασμα στο Φως
R.A. SALVATORE
THE ICEWIND DALE TRILOGY
Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
Ποτάμια από Ασήμι
Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
PATHS OF DARKNESS
Η Σιωπηλή Λεπίδα
Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου
Δούλος του Σκήπτρου
Η Θάλασσα των Σπαθιών
THE HUNTER'S BLADE
Βιβλίο Πρώτο • The Hunter's Blade Trilogy
η Επιδρομή των Ορκ
R.A.Salvatore
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ
ΒΙΒΛΙΟ
ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
WAR OF THE SPIDER QUEEN
R.A. Salvatore's
War of the Spider Queen Βιβλίο 1
Παρακμή
Richard Lee Byers
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ
ΒΙΒΛΙΟ
ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
Official Wizards of the Coast Licensed Product
©2001 Wizards of the Coast, Inc.
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

MAGE KNIGHT

ΤΟ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ

Το παιχνίδι με φιγούρες φαντασίας Mage Knight αποτελεί το πρώτο συλλεκτικό παιχνίδι με έτοιμες, βαμμένες μινιατούρες. Σε αυτό οι παίκτες αγοράζουν τις φιγούρες τους στην τελική μορφή τους, όπως αυτές θα παραταχθούν στο τραπέζι της μάχης. Ετσι, δεν χρειάζονται μοντελιστικές αρετές και επιπλέον κόπος για τους επίδοξους στρατηγούς. Επιπλέον, οι φιγούρες κουβαλούν στη βάση τους όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστεί ο παίκτης για τη χρήση τους, όπως αντοχή, επιθετική και αμυντική ικανότητα, ειδικά όπλα κ.λπ. Ετσι, δεν χρειάζεται να συμβουλεύεται κανείς σημειώσεις και βιβλία κανόνων - μια ματιά στη βάση της φιγούρας και λύνει όλες τις απορίες. Δεν είναι λοιπόν περίεργο πώς το Mage Knight γνωρίζει σε όλο τον κόσμο τρομακτική άνθιση, μια και επιτρέπει στους παίκτες του να παίξουν γρήγορα και εύκολα τις μάχες που επιθυμούν. Το δε συλλεκτικό του θέματος τους επιτρέπει να διαμορφώνουν τη δική τους συλλογή και να ανταλλάσσουν φιγούρες με τους φίλους τους ώστε να αποκτούν τα κομμάτια που τους λείπουν.



Και στην Ελλάδα το Mage Knight γνωρίζει άνθιση, με αποκορύφωμα το τουρνουά που διοργανώνει η Κάισσα στο κατάστημα της Πλατείας Βικτωρίας (210 8813990) στο οποίο συμμετέχουν σε σταθερή βάση πάνω από 25 άτομα.



Στο ανοιξιάτικο Games Fair της Κάισσα θα διεξαχθεί και το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα του Mage Knight, που θα στείλει τον πρωταθλητή στις ΗΠΑ να εκπροσωπήσει την Ελλάδα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού επιτρέπει στην Κάισσα να σπονσοράρει το ταξίδι, προσφέροντας τα εισιτήρια του νικητή.

Ομως η μάχη για την πρώτη θέση θα είναι δύσκολη, μια και πολλοί επίδοξοι στρατηγοί ακονίζουν ήδη τις λίστες των στρατών τους και τις δοκιμάζουν με κάθε ευκαιρία.

Για περισσότερες πληροφορίες για το Πανελλήνιο Mage Knight μπορείτε να τηλεφωνήσετε στον Χρήστο Σωτηρακόπουλο, στην Κάισσα Βικτωρίας, που έχει και την ευθύνη της διοργάνωσης που θα γίνει στο ξενοδοχείο "President" στις 4 Μαΐου 2003.

Μ.Κ.

MAGIC: THE GATHERING

ΤΟ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ



Το μεγάλο γεγονός που περιμένει η κοινότητα των παικτών του Magic: The Gathering έφτασε: το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα, που θα προσφέρει τέσσερα εισιτήρια στους νικητές για το Βερολίνο, διεξάγεται στις 3 & 4 Μαΐου στο ξενοδοχείο "President", κατά τη διάρκεια του ανοιξιάτικου Games Fair της Κάισσα.

Το Πανελλήνιο είναι η σημαντικότερη εκδήλωση της χρονιάς, όχι μόνο διότι σε αυτό βρίσκονται συγκεντρωμένοι οι -κατά τεκμήριο- καλύτεροι παίκτες από όλη την Ελλάδα, αλλά και επειδή μέσα από αυτό προκρίνονται οι αντιπρόσωποι της Ελλάδας που παίρνουν μέρος στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα. Είτε ως άτομα, λοιπόν, στα ατομικά τουρνουά είτε στο ομαδικό, τα ελληνικά χρώματα θα εκπροσωπηθούν στο Βερολίνο με τον καλύτερο τρόπο.

Η διαδικασία του Πανελλήνιου είναι ανάλογη με τη σπουδαιότητα του τουρνουά. Οι παίκτες διαγωνίζονται την πρώτη ημέρα σε δύο Rochester drafts, σε δύο τουρνουά τριών γύρων, όπου οι παίκτες ανοίγουν φακελάκια και επιλέγουν τις κάρτες τους με τη σειρά. Αυτός ο τύπος των τουρνουά είναι ο πιο δύσκολος για έναν παίκτη, μια και τον αναγκάζει όχι μόνο να επιλέγει κάρτες συμβατές μεταξύ τους, που θα του επιτρέψουν στο τέλος να φτιάξει ένα ισχυρό deck, αλλά και να επιλέγει κάρτες που δεν θέλει να χρησιμοποιήσουν οι αντίπαλοί του, ακόμα και εάν δεν τις έχει ανάγκη αυτός!

Τη δεύτερη ημέρα οι παίκτες θα διαγωνιστούν σε ένα κανονικό τουρνουά 6 γύρων με decks που έχουν κατασκευάσει μόνοι τους. Οι 8 πρώτοι της συνολικής βαθμολογίας των δύο ημερών θα προκριθούν στην τελική φάση, όπου με ένα σύστημα αποκλεισμού του ηττημένου θα φτάσουμε στην ανακήρυξη του



DUNGEONS & DRAGONS

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΟ GAMES FAIR!

Η παρουσία στο Games Fair του Dungeons & Dragons δεν αποτελεί έκπληξη. Εκπληξη θα αποτελέσει η εμφάνιση του (από πολύ καιρό αναμενόμενου) μεταφρασμένου στα ελληνικά Οδηγού του Παίκτη ή αλλιώς Players Handbook. Η προσπάθεια της Κάισσα έδωσε, επιτέλους, καρπούς και οι Ελληνες παίκτες έχουν πια τους βασικούς κανόνες στα χέρια τους. Θα κυκλοφορήσουν άμεσα και τα φύλλα χαρακτήρων και το Dungeon Master's Screen. Μετά το καλοκαίρι θα έχουμε τις νέες εκδόσεις των Dungeon Master Guide και Monster Manual, που θα συμβαδίζουν με τις αντίστοιχες νέες εκδόσεις στην αγγλική. Για τις διαφορές του PHB η Κάισσα θα εκδώσει ένα φυλλάδιο στο οποίο θα περιέχονται όλες.





Η παραδοσιακή περιπέτεια του Σαββάτου και η έναρξη της νέας προσπάθειας της PRGA την Κυριακή είναι τα σημαντικότερα events για το Dungeons & Dragons. Η RPGA ξεκινάει ένα campaign στα Forgotten Realms, χωρίς τους περιορισμούς που υπήρχαν στο Living Grayhawk, και δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους παίκτες του D&D να συμμετάσχουν στις περιπέτειές της με τους χαρακτήρες τους για να αναδειχτούν στον κόσμο των Realms of Adventure. Η ιστορία αφορά στην περιοχή του βασιλείου του Impiltur, στην ανατολική πλευρά των Realms, νότια των γεμάτων ένταση περιοχών Vaasa και Damara.

Υπεύθυνος από την Κάισσα για το Dungeons & Dragons του Games Fair είναι ο Αύγουστος Αρσένης, στην Κάισσα Βικτωρίας (210 8813990).

Μ.Κ.

πρωταθλητή Ελλάδας για το 2003. Οι τρεις πρώτοι της κατάταξης θα σχηματίσουν την ελληνική ομάδα που θα πάρει μέρος στα team events και ο τέταρτος θα είναι ο αναπληρωματικός της ομάδας, αλλά θα έχει και αυτός κερδίσει την πρόκρισή του ως παίκτης στο Παγκόσμιο.

Ο διαιτητής στο Πανελλήνιο έρχεται από το εξωτερικό, μια και οι Ελληνες διαιτητές δεν έχουν φτάσει ακόμη στο απαιτούμενο επίπεδο για να διαιτητεύσουν τουρνουά τέτοιου βεληνεκούς. Ελπίζουμε την επόμενη χρονιά να υπάρχει και Ελληνας διαιτητής, μια και το Magic γνωρίζει αλματώδη ανάπτυξη στη χώρα μας, αν κρίνουμε από τη σημαντική αύξηση συμμετοχής σε όλα τα μεγάλα τουρνουά.



Η διοργάνωση του τουρνουά θα γίνει, όπως και πέρυσι, με τη συμμετοχή 12 ατόμων από το τμήμα οργανωμένου παιχνιδιού της Κάισσα, με τον Νίκο Σκαρέντζο της Κάισσα Αμαρουσίου (info@kaissa.gr) να έχει το γενικό πρόσταγμα και την ευθύνη.

Η πρόκριση των παικτών στα τελικά έγινε από τα regionals που διεξήχθησαν στην Αθήνα, τη Θεσσαλονίκη, την Καβάλα, τη Λάρισα, τα Χανιά, το Ηράκλειο, την Πάτρα και τη Χαλκίδα. Οσοι παίκτες του Magic δεν προκρίθηκαν στα τελικά, σίγουρα θα βρουν πολύ ενδιαφέρον στην εκδήλωση, μια και εκτός από το ίδιο το ενδιαφέρον της οργάνωσης, θα μπορέσουν να συμμετάσχουν σε πολλά και ιδιαίτερα τουρνουά που θα διεξαχθούν παράλληλα με το Πανελλήνιο: ένα standard το Σάββατο το πρωί, μία Αρένα για όλο το διήμερο, mini-booster drafts με φοβερά χαμηλές τιμές κ.λπ. Το Πανελλήνιο είναι η μεγαλύτερη γιορτή του Magic και είναι ανοικτό σε όλους και, φυσικά, και στους νέους παίκτες που θέλουν να μάθουν τα μυστικά του παιχνιδιού από τους καλύτερους! Κατά τη διάρκειά του θα γίνονται και επιδείξεις του παιχνιδιού για νέους παίκτες ή για όσους θέλουν να λύσουν και τις τελευταίες απορίες τους.

Τέλος, αλλά όχι λιγότερο σημαντικό, στο πλαίσιο του Πανελληνίου θα διεξαχθούν και οι εξετάσεις για να γίνει κάποιος επίσημος διαιτητής στο Magic - οι διαιτητές συμμετέχουν ενεργά στο παιχνίδι και, φυσικά, ανταμείβονται για τη συνεισφορά τους από την Κάισσα.

Μ.Κ.

SCARRED LANDS

2ος ΧΡΟΝΟΣ ΣΤΟ "ΖΩΝΤΑΝΟ ΧΡΟΝΙΚΟ"



Το campaign αυτό βρίσκεται ήδη στο 15ο μήνα της εξέλιξής του και η συμμετοχή σε αυτό ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Με το πέρασμα του χρόνου η περιοχή της Mithril αναπτύχθηκε και ενδυναμώθηκε μέσα από τη σχεδόν καθημερινή συμμετοχή των παικτών στον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα".

Περισσότεροι από 60 παίκτες, με 150 ενεργούς χαρακτήρες, συμμετέχουν σε 3 έως 7 περιπέτειες εβδομαδιαία στο χώρο. Με το πέρασμα του χρόνου οι παλαιότεροι παίκτες έχουν οργανωθεί σε ομάδες και συντεχνίες μέσα στο "ζωντανό" αυτό παιχνίδι και πολλές φορές συνεχίζουν να παίζουν και μετά το τέλος της περιπέτειας. Στο "Ζωντανό Χρονικό" καταφέρνουν και συνυπάρχουν χαρακτήρες με διαφορετική Νοοτροπία (Alignment), να αντιμάχονται μεταξύ τους και κάποιοι απ' αυτούς να επιβιώνουν. Η ελευθερία του campaign επιτρέπει τη δημιουργική ανάπτυξη κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά μέσα στον κόσμο του και αυτό καθορίζεται από τις role playing επιλογές κάθε παίκτη.

DARK AGES WEREWOLF

ΟΙ ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΟΥ ΜΕΣΑΙΩΝΑ



Το setting του Dark Ages γνωρίζει όλο και μεγαλύτερη επιτυχία με την πάροδο του χρόνου. Ηδη έχουν κυκλοφορήσει το Dark Ages: Vampire και το Dark Ages: Mage και τώρα βλέπουμε και το Werewolf να καταφθάνει. Στο Werewolf που εξελίσσεται την περίοδο του σκοτεινού Μεσαίωνα, οι δέκα Tribes των Garou, ενώ μέχρι πρότινος ήταν σίγουρο ότι κανένας δεν μπορούσε να απειλήσει την ισορροπία που είχαν επιβάλει. Τώρα βλέπουν όλους τους κόπους τους να πηγαίνουν χαμένοι. Μετά την πτώση της Κωνσταντινούπολης και την καλπάζουσα άνοδο των δυτικών δυνάμεων, όλα φαίνεται ότι αλλάζουν. Αυτοκρατορίες γκρεμίζονται, ο φανατισμός βασιλεύει, οι δολοφονίες είναι κάτι δεδομένο, η άβουλη μάζα καθοδηγείται και μέσα σε όλα αυτά, Vampires, Mages και Werewolves προσπαθούν να επιβιώσουν και να επιβάλλουν τις αρχές τους.

Ν.Κ.

LEGEND OF THE 5 RINGS

ΔΥΟ ΝΕΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ!

Για όσους είδαν τον ήρωα ή το παλαιότερο "Τίγρης και Δράκος" στο Games Fair θα υπάρχει το παιχνίδι που σίγουρα τους συγκινεί: το Legend of the 5 Rings, το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που διαδραματίζεται στον γιαπωνέζικο μεσαίωνα. Η σημαντική κοινότητα του παιχνιδιού στην Ελλάδα θα έχει τη δυνατότητα να συναντηθεί σε δύο τουρνουά, ένα κανονικό, όπου ως δώρα θα έχει σπάνιες κάρτες από τα Seasons, και σε ένα strategic L5R με τη σημαντική συμπαράσταση του συλλόγου Εσπαιρος. Από την πλευρά της Κάισσα υπεύθυνος για το L5R είναι ο Χάρης Προκοπίου, από την Κάισσα Γλυφάδας (210 8982057).



Μ.Κ.

WARLORD

ΜΑΧΕΣ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ!

Το Warlord είναι ένα πολύ ενδιαφέρον και γρήγορο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που αναπαριστά μάχες μεταξύ πολεμιστών. Κάθε παίκτης έχει στην τράπουλά του τους ήρωες του στρατού του, τους εξοπλίζει με μαγικά ή άλλα πανίσχυρα όπλα και επιτίθεται στον αντίπαλό του χρησιμοποιώντας μάχη σώμα με σώμα, τόξα και καταπέλτες, μαγεία και πονηριά. Είναι ένα εντυπωσιακό και γρήγορο παιχνίδι που στηρίζεται στη σωστή δημιουργία του στρατού, στην κατάλληλη τακτική και, φυσικά, στο ζάρι.

Στο Games Fair της Κάισσα θα διεξαχθούν δύο τουρνουά Warlord, ένα κανονικό ατομικό και ένα με ομάδες. Τη γενική ευθύνη έχει ο Παναγιώτης Γαλάνης από την Κάισσα Περιστερίου (Pegasus@kaissa.gr).

Μ.Κ.



ENGEL

ΤΟ ΑΝΑΡΠΑΣΤΟ!

Το Engel, ίσως το πιο πρωτότυπο Pen & Paper RPG της χρονιάς, έγινε ανάρπαστο παγκοσμίως! Το Fantasy Shop λίγο μετά τα Χριστούγεννα είχε κάνει μια μεγάλη παραγγελία στον συγκεκριμένο τίτλο, αλλά δυστυχώς δεν πρόλαβα να πάρω ούτε ένα για να κάνω μια παρουσίαση. Τρεις μέρες μετά την τοποθέτηση του βασικού βιβλίου κανόνων στα ράφια των καταστημάτων, δεν είχε μείνει ούτε κολιβιθρόξυλο. Ο καιρός πέρασε και ευτυχώς ήρθε η δεύτερη φουρνιά Engel, την οποία φρόντισα να αποκτήσω στήνοντας καρτέρι έξω από το Fantasy Shop λίγες ώρες προτού φτάσουν οι κούτες! Για όσους δεν γνωρίζουν το Engel, είναι ένα νέο RPG στο χώρο από τη White Wolf, βασισμένο στη γερμανική μυθολογία. Το θετικό της υπόθεσης με το Engel είναι ότι οι κανόνες του βασίζονται στο D20 System και έτσι όσοι έχετε ασχοληθεί με το D&D, αμέσως μπορείτε να κατανοήσετε το Engel. Εάν τρέξετε στα καταστήματα Fantasy Shop ίσως και να προλάβετε το βασικό βιβλίο κανόνων, το Creatures of the Dreamseed (περιέχει τέρατα) και το Pandoramicum (ένα καταπληκτικό graphic novel).

Ν.Κ.





FantasyShop
Η ΠΥΛΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ!!!
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ - ACTION FIGURES
ROLE PLAYING GAMES - CARD GAMES - COMIX
ROBERT JORDAN
The Wheel Of Time
Ο Τροχός Του Χρόνου
Ο ΟΦΘΑΛΜΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
Α' ΜΕΡΟΣ
BERT JORDAN - Ο ΤΡΟΧΟΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ
ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΕΠΟΣ
ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΜΕΤΑ ΤΟΝ
ΑΡΧΟΝΤΑ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ!
Yu-Gi-Oh!
TRADING CARD GAME
τρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr
FantasyShop
.ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΤΗΛ. 210-8231072
ΦΙΣΙΑ, ΔΡΟΣΙΝΗ & Δ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΤΗΛ. 210-8016041
ΡΙΣΤΕΡΙ, ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΤΗΛ. 210-5717977
ΝΤΡΟ, ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 43 - 45, ΤΗΛ. 210-3828877

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΑΜΕ ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ VCD ΚΑΙ SVCD ΑΠΟ DIVX

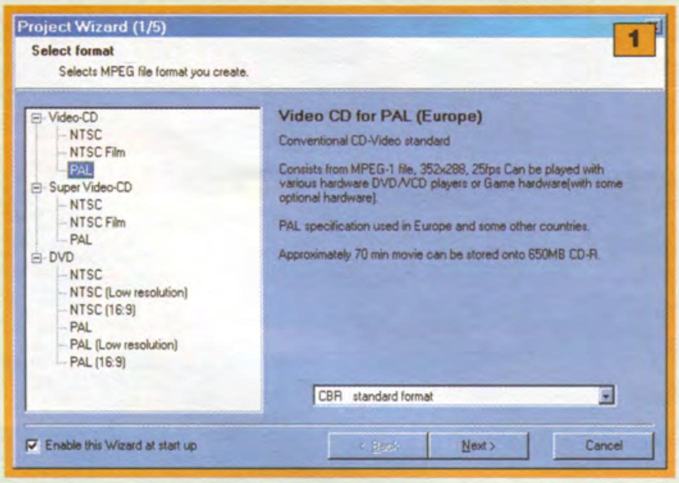
Προβολές παντού!!!

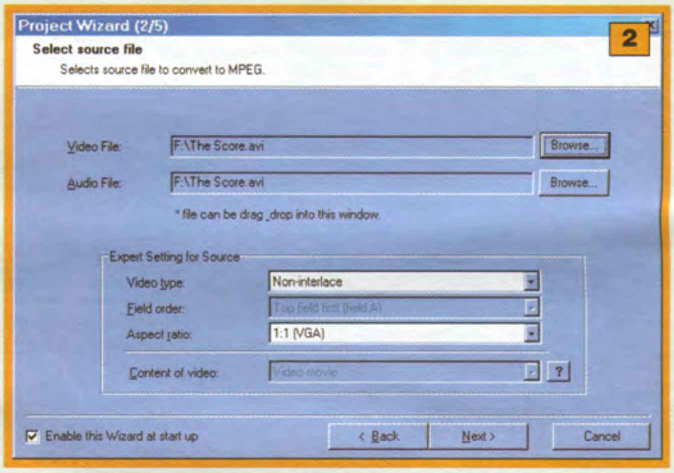
του Αλέξη Ευθυμίου

Στο άρθρο του προηγούμενου μήνα είδαμε πώς μπορούμε να μετατρέψουμε μια ταινία από DVD σε (S)VCD με τη βοήθεια του προγράμματος DVDx. Πιστεύω να τα καταφέρατε και να απολαμβάνετε πια τις ταινίες σας στο DVD Player του σαλονιού σας. Μήπως όμως σας άνοιξε η όρεξη και θέλετε να δείτε και εκείνη την αγαπημένη σας ταινία δράσης που είχατε φτιάξει παλαιότερα σε DivX; Υπάρχει λύση και την παρουσιάζουμε αναλυτικά στη συνέχεια.

ΠΡΩΤΗ ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Για τη δημιουργία ενός VCD ή SVCD από ένα AVI θα χρησιμοποιήσουμε το πρόγραμμα TMPGEnc, με έκδοση 2.510.49.157, το οποίο είναι freeware. Επίσης, για να μπορέσουμε να γράψουμε τα καινούρια CD-άκια μας, θα χρειαστούμε ένα πρόγραμμα εγγραφής CD που να μπορεί να δημιουργεί δισκάκια (S)VCD, όπως το Nero Burning ROM.



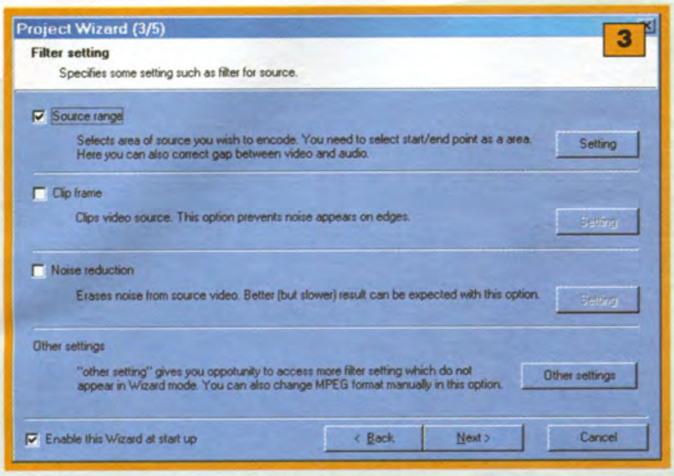


Το TMPGEnc είναι ένα από τα πιο εύκολα προγράμματα για τη δημιουργία ενός (S)VCD από ταινία σε μορφή DivX. Κατ' αρχάς, για να μετατρέψει ένα AVI σε (S)VCD πρέπει να ισχύουν τα εξής: α) να είναι εγκατεστημένος ο κατάλληλος codec, ώστε να διαβάζεται σωστά η έκδοση AVI, για παράδειγμα ο DivX 5.03, και β) ο ήχος να μην είναι σε μορφή AC3, δηλαδή πολυκάναλος, αλλά σε mp3. Τα αρχεία MPEG που παράγονται χωρίζονται σε τμήματα, ανάλογα με το αν προορίζονται για δισκάκια 74 ή 80 λεπτών. Γενικά, πρόκειται για ένα πολύ εύχρηστο πρόγραμμα, το οποίο όμως κρύβει καλά τις χάρες του.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Ξεκινάμε αποσυμπιέζοντας το αρχείο σε έναν οποιονδήποτε κατάλογο και εκτελούμε το TMPGEnc. Αμέσως, όπως βλέπουμε, ξεκινάει ο project wizard και μας καθοδηγεί βήμα-βήμα στη μετατροπή της ταινίας μας από AVI σε (S)VCD.

Εδώ λοιπόν **(εικ. 1)** επιλέγουμε το format που θα δημιουργήσουμε ανάμεσα στα VCD, SVCD ή DVD και αν θα είναι PAL ή NTSC (NTSC Film). Τα VCD παρέχουν μεγαλύτερη οικονομία χώρου σε σχέση με τα SVCD, εις βάρος όμως της ποιότητας εικόνας. Από την άλλη πλευρά, ένα SVCD χρειάζεται περισσότερη ώρα για να δημιουργηθεί από ένα αντίστοιχο VCD. Το NTSC είναι το στάνταρ για την Αμερική και την Ιαπωνία και το PAL για τον υπόλοιπο κόσμο, άρα και για εμάς. Φυσικά, οι περισσότερες νέες συσκευές και τηλεοράσεις υποστηρίζουν και τα δύο είδη, οπότε μπορείτε να



Το ξέρατε ότι...

...οι ταινίες VideoCD ή Super VideoCD έχουν κατώτερη ποιότητα εικόνας από τις αντίστοιχες σε format DivX, τουλάχιστον όταν μιλάμε για παρόμοια μεγέθη αρχείων;

φτιάξετε όποια θέλετε. Εάν όμως το DVD Player ή η τηλεόρασή σας υποστηρίζει μόνο το ένα, δηλαδή το PAL για την Ελλάδα, τότε διαλέξτε το σωστό, ανεξάρτητα από το είδος του προς μετατροπή βίντεο, του βίντεο εισόδου δηλαδή. Πάντως, η καλύτερη περίπτωση είναι το βίντεο εισόδου, καθώς και το παραγόμενο, το βίντεο εξόδου, να είναι στο ίδιο format, αλλιώς υπάρχει περίπτωση να παρουσιάζονται ανωμαλίες κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής. Ετσι, έχουμε αναλυτικά:

- **NTSC**, εάν το βίντεο εισόδου παίζει στα 29,97 frames/sec (FPS)
- **NTSC Film**, εάν το βίντεο εισόδου παίζει στα 23.976 frames/sec (FPS)
- **PAL**, εάν το βίντεο εισόδου παίζει στα 25 frames/sec (FPS)

Για να βρούμε στα πόσα frames/sec παίζει η ταινία μας, αρκεί να κάνουμε δεξί κλικ στο αρχείο AVI και μετά να επιλέξουμε Properties. Στο μεσαίο tab (details) μπορούμε να δούμε όλες τις πληροφορίες που μας ενδιαφέρουν για την ταινία μας.

Για τις ανάγκες του άρθρου μας θα μετατρέψουμε την ταινία "The Score" που είναι 4:3 και PAL. Φυσικά, η διαδικασία είναι ίδια για όλες τις ταινίες. Επιλέγουμε, λοιπόν, Video CD και μετά το PAL. Βλέπουμε ότι το πρόγραμμα μας παραθέτει ορισμένες πληροφορίες σχετικά με το format που έχουμε διαλέξει, σε τι συσκευές μπορούμε να το αναπαραγάγουμε, καθώς και πόση χρονική διάρκεια μπορούμε να αποθηκεύσουμε σε ένα CD. Πατάμε λοιπόν το Next και ερχόμαστε στο δεύτερο παράθυρο του wizard.

Εδώ **(εικ. 2)** θα δώσουμε το όνομα του αρχείου της ταινίας μας στο Video File. Βλέπουμε ότι μόλις διαλέξουμε την ταινία μας, αυτόματα το ίδιο αρχείο χρησιμοποιείται και για τον ήχο στο Audio File. Από κάτω υπάρχουν οι εξής επιλογές:

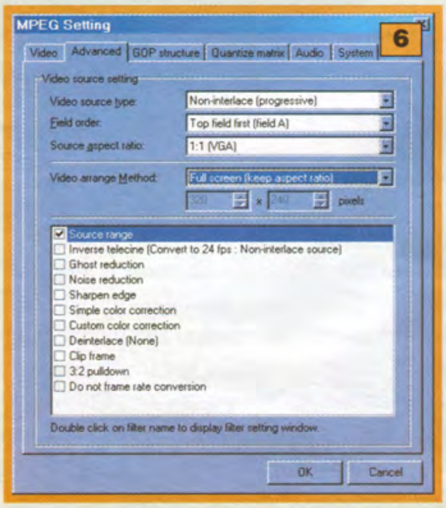
- **Video Type:** Επιλέγουμε αν χρειάζεται να γίνει de-interlace στο βίντεο εισόδου. Τις περισσότερες φορές επιλέγουμε Non-interlace.
- **Field Order:** Αν προηγουμένως έχουμε επιλέξει Interlace, διαλέγουμε τη μέθοδο που θα γίνει η de-interlace, δηλαδή Top field first (field A) ή Bottom field first (field B), με την πρώτη να είναι η καλύτερη.
- **Aspect ratio:** Τι ανάλυση έχει το βίντεο εισόδου. Καλύτερα να επιλέγουμε την 1:1 (VGA), ώστε αν δεν ξέρουμε ακριβώς ποια είναι η σωστή τιμή, να υπολογίζεται η αρχική τιμή του.
- **Content of video:** Αν το βίντεο εισόδου είναι σε format NTSC Film, τότε επιλέγουμε Film movie. Χρησιμοποιείται όταν μετατρέπουμε σε SVCD.

Πατώντας το Next ερχόμαστε στο τρίτο στάδιο της μετατροπής μας. Εδώ **(εικ. 3)** μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τρία φίλτρα:

- **Source Range:** Χρησιμοποιείται για να καθορίσουμε ακριβώς πόσο μέρος της ταινίας θέλουμε να μετατρέψουμε. Για παράδειγμα, αν θέλουμε να διαιρέσουμε την ταινία μας σε μικρότερα χρο-









νικά διαστήματα ώστε η εναλλαγή των CDs να γίνεται σε σωστό σημείο και όχι σε κάποια στιγμή κορύφωσης, τότε εδώ μπορούμε να ορίσουμε ακριβώς τη χρονική διάρκεια που θα έχει η προς κωδικοποίηση ταινία. Εχουμε λοιπόν:

1. Μετακινήστε **(εικ. 4)** την μπάρα στο σημείο όπου θα ξεκινά η ταινία.

2. Πατήστε το Set start frame.

3. Μετακινήστε **(εικ. 5)** την μπάρα στο σημείο όπου θα σταματά η ταινία.

4. Πατήστε Set end frame.

Πρώτα επιλέγετε τη μισή ταινία και στη συνέχεια την υπόλοιπη. Μην ξεχνάτε ότι χωράνε το μέγιστο 80 λεπτά σε ένα VCD, οπότε για μεγαλύτερη διάρκεια θα χρειαστείτε περισσότερα του ενός CD.

Clip Frame: Το φίλτρο αυτό το χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να κόψουμε κάποια ακραία μέρη του βίντεο εισόδου που παρουσιάζουν κάποια παραμόρφωση ή μικροελαττώματα. Για αρχή δεν το επιλέγουμε.

Noise Reduction: Φίλτρο που αφαιρεί το θόρυβο από το βίντεο εισόδου. Με αυτό επιτυγχάνεται η καλύτερη δυνατή ποιότητα στην εικόνα, αλλά διαρκεί πολύ περισσότερο η κωδικοποίηση της ταινίας. Δεν το επιλέγουμε ούτε αυτό.

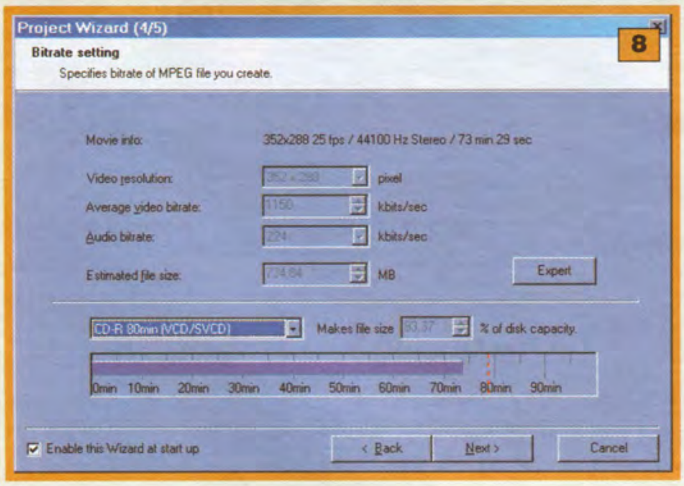
Other Settings: Κρυμμένες επιλογές εμφανίζονται και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιες από αυτές. Γενικά προτείνεται να τις αφήνουμε ως έχουν, διότι υπάρχει πιθανότητα το βίντεο εξόδου να μην ανταποκρίνεται στα στάνταρ και να μην παίζει σωστά. Πατάμε λοιπόν το tab (Advanced) **(εικ. 6)** και στο Video arrange method διαλέγουμε το Full screen (keep aspect ratio), αν θέλουμε η ταινία μας να δείχνει ακριβώς όπως η αρχική ή στην περίπτωση που το βίντεο εισόδου είναι σε widescreen και θέλουμε να κόψουμε τις πάνω και κάτω μαύρες γραμμές, τότε επιλέγουμε το No margin (keep aspect ratio). Προσοχή όμως, διότι έτσι θα κοπούν και οι υπότιτλοι, αν υπάρχουν, από τα άκρα της ταινίας μας. Επίσης, στο tab (Video) **(εικ. 7)** και συγκεκριμένα στο κάτω μέρος του, το "Motion search precision", επιλέγουμε το Highest quality (very slow), ώστε να έχουμε την καλύτερη δυνατή ποιότητα στην εικόνα μας. Στη συνέχεια πατάμε OK και μετά Next.

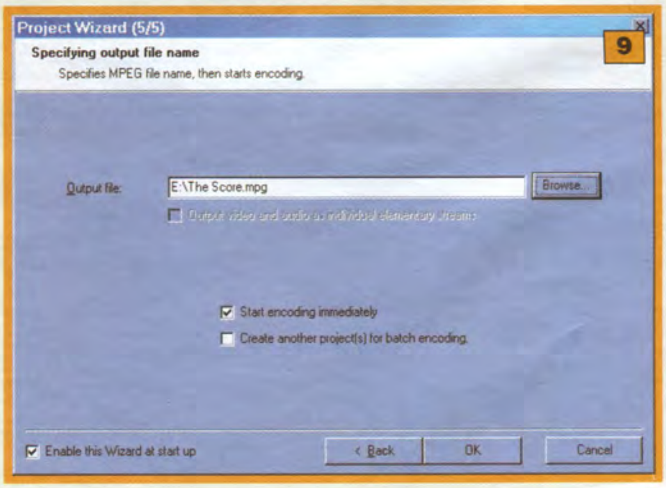
Στο τέταρτο μέρος του wizard **(εικ. 8)** δηλώνουμε το μέσο που θα χρησιμοποιήσουμε για την αποθήκευση του βίντεο εξόδου όταν τελειώσουμε τη διαδικασία. Χρησιμοποιώντας τις default ρυθμίσεις, βλέπουμε ότι χωράνε σε ένα 74 min CD περίπου 74 min VCD video και σε ένα 80 min CD περίπου 80 min VCD video. Για το SVCD χρειάζονται περισσότερα CDs. Στην περίπτωση που η ταινία μας δεν χωράει σε ένα, θα πρέπει να πάμε πίσω και να την κόψουμε, όπως περιγράψαμε. Οπως βλέπουμε, το TMPGEnc αυτόματα δίνει τις σωστές τιμές για το βίντεο εξόδου, που στην περίπτωσή μας είναι Video resolution 352x288, Average video bitrate 1150 kbits/sec, Audio bitrate 224 kbits/sec. Τέλος, αναφέρεται και το μέγεθος της ταινίας μας. Πατάμε Next και, επιτέλους, φτάσαμε στο τελευταίο στάδιο της διαδικασίας μας.

Κάντε υπομονή... για άλλη μία φορά!!!

Στο σημείο αυτό **(εικ. 9)** το μόνο που μένει είναι να δώσουμε το όνομα που θα έχει το βίντεο εξόδου στο Output File. Η πολύωρη μετατροπή του DVD μας σε (S)VCD ξεκινά πατώντας το OK. Κατά τη διάρκεια της μετατροπής, στο επάνω μέρος του TMPGEnc εμφανίζονται πληροφορίες για το ρυθμό και την πρόοδο της κωδικοποίησης.

Για να χρησιμοποιήσουμε και την τελευταία δυνατότητα του επεξεργαστή μας **(εικ. 10)**, καλό είναι να θέσουμε στο Option -> Task Priority -> When Active - High Priority. Στο σημείο αυτό πρέπει να σας πούμε ότι σε υπολογιστή του 1GHz η όλη διαδικασία για τη μετατροπή της ταινίας







"The Score", συνολικής διάρκειας 119 λεπτών, διήρκεσε περίπου 13 ώρες, χρόνος κατά πολύ μεγαλύτερος από τη μετατροπή DVD σε DivX. Το θετικό είναι ότι μπορούμε να δούμε παντού τις ταινίες μας, χωρίς την ύπαρξη υπολογιστή.

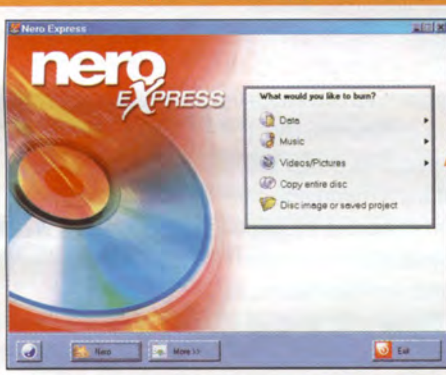
ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ FORMATS

Με το VCD μας δίνεται η δυνατότητα να χωρέσουμε μία ταινία σε CD ανάλογα με τη διάρκειά της, δηλαδή αν η ταινία μας έχει διάρκεια 119 λεπτών, χρειαζόμαστε αναγκαστικά δύο CDs, διότι ο μέγιστος χρόνος που μπορούμε να γράψουμε σε ένα είναι 80 λεπτά. Αντίστοιχα με το SVCD χρειαζόμαστε ακόμα πιο πολλά, διότι σε ένα 80min CD χωράνε 50-55 min. Άλλωστε η χρονική διάρκεια της μετατροπής σε SVCD είναι μεγαλύτερη, ωστόσο το παραγόμενο αποτέλεσμα είναι πολύ καλύτερο. Φυσικά, σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να συγκριθεί σε ποιότητα, οπτική και ηχητική, με το DivX, όταν μιλάμε για αρχεία που έχουν το ίδιο μέγεθος. Αρα η όλη διαδικασία που περιγράψαμε στα δύο αυτά άρθρα έχει να κάνει με την ευκολία αναπαραγωγής και μόνο. Σε καμιά περίπτωση μη μετατρέψετε τις ταινίες που έχετε από DivX σε (S)VCD. Για ταινίες όμως, όπως είναι αυτές των κινούμενων σχεδίων, που τις πιο πολλές φορές δεν ξεπερνάνε τα 80 λεπτά σε διάρκεια, συμφέρει να τις φτιάχνετε κατευθείαν από το DVD σε ένα VCD, ώστε να μπορεί το μικρό αδερφάκι σας να κάθεται ήσυχο στην τηλεόραση όσο εσείς προσπαθείτε να τελειώσετε το τελευταίο παιχνίδι σας. Καλή επιτυχία, λοιπόν, και θα επανέλθουμε στο μέλλον, αλλά με πιο εξειδικευμένες τακτικές. Μέχρι τότε, καλές εγγραφές.

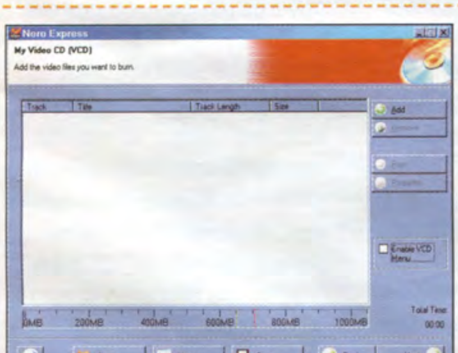
Internet Sites

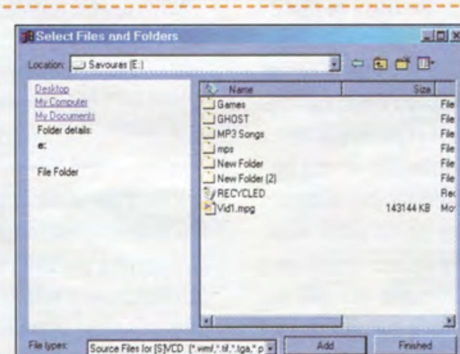
- www.nero.com
- www.dvdrhelp.com
- www.tmpgenc.net

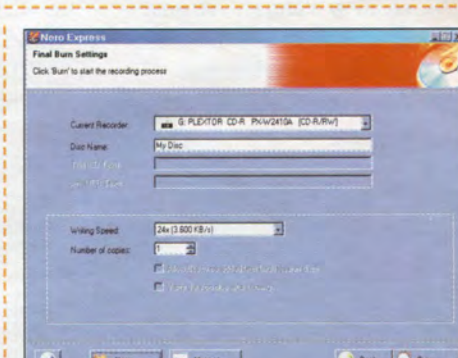
Βήμα - Βήμα: Καίγοντας τη νέα ταινία μας



1 **Μαζί με το Nero έρχεται και το Nero Express που μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε με μεγάλη ευκολία VideoCD ή Super VideoCD. Τρέχουμε το πρόγραμμα και επιλέγουμε από το Videos/Pictures ποιο από τα δύο θα δημιουργήσουμε, ανάλογα φυσικά με την ταινία που έχουμε προηγουμένως φτιάξει με τη βοήθεια του DVDx.**









2 **Στη συνέχεια αποεπιλέγουμε το Enable VCD Menu, πατάμε το κουμπί Add και διαλέγουμε το πρώτο μέρος από την ταινία μας. Πατώντας το Add αρχίζει η διαδικασία της μετατροπής του στο ανάλογο format. Η όλη διαδικασία δεν διαρκεί πολύ. Τέλος, πατάμε το Finished όταν έχουμε τελειώσει με τα αρχεία μας.**

3 **Στη συνέχεια πατάμε το κουμπί Next και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, δίνουμε ένα όνομα για την ταινία μας. Επιλέγουμε την ταχύτητα εγγραφής και, τέλος, πατάμε το κουμπί Burn. Η ταινία μας σε λίγη ώρα θα είναι έτοιμη να τη δούμε στο DVD του σαλονιού μας.**

Αλληλογραφία

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

Πώς σας φάνηκε, λοιπόν, το πρώτο στην ιστορία τεύχος του "PC Master" με συνοδευτικό DVD; Αλλος αέρας, δεν μπορείτε να πείτε... O tempora, o mores, που λέει κι ο Αγγελος Κυρίτσης... Ετσι είναι, φίλοι μου: Οι εποχές αλλάζουν κι εμείς μαζί τους. Από την ταπεινή δισκέτα των 360K φτάσαμε στη σημερινή... χλιδή των 4 και πλέον Gigabytes και σίγουρα δεν έχουμε δει ακόμα τίποτε μπροστά στα όσα μας επιφυλάσσει το μέλλον! Ας δούμε όμως τι σας απασχόλησε το μήνα που μας πέρασε...

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΗΣ MITSOSOFT ΜΑΣ ΓΡΑΦΕΙ...

Πολυαγαπημένο περιοδικό,

Αποτελείς πραγματικά κορυφή στο χώρο των υπολογιστών, γι' αυτό τα τελευταία δύο χρόνια σε διαβάζω ανελλιπώς. Απ' ό,τι φαίνεται το μαστίγωμα αποδίδει! Είμαι διατεθειμένος, κύριε Κράτσα, να σας αγοράζω ακόμη και τα μαστίγια.

Ο λόγος που σας στέλνω αυτό το mail είναι για να εκφράσω τις απόψεις μου σχετικά με κάποια θέματα και να θίξω το ήδη χιλιοειπωμένο ζήτημα της DVD-case στα παιχνίδια, εξετάζοντάς το όμως από άλλη σκοπιά. Κατ' αρχάς, δεν μπορώ να καταλάβω την κόντρα που έχει ξεσπάσει σε πολλά fora σχετικά με το Warcraft3 vs AoM. Πρόκειται για δύο διαφορετικού στυλ παιχνίδια που έχουν σαφή πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Π.χ., η μουσική του Warcraft είναι 100 φορές πιο πωρωτική από το ξενέρωμα του AoM, ενώ επίσης οι χάρτες του είναι πολύ πιο επικοί από τους αντίστοιχους του RTS της Microsoft, όπως επίσης το σενάριο των campaigns και τα cinematics. Το AoM προσφέρει αυτό που θέλει κάθε strategάς: μεγάλους στρατούς και πολλούς διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης της μάχης.

Περνώντας στη θήκη του Ντου-Βου-Ντου, πρέπει να τονιστεί πως μόνο στην Ελλάδα αγοράζουμε τα παιχνίδια με ελλιπές manual και καθόλου συνοδευτικό υλικό σε εξωφρενικά μεγάλες τιμές (π.χ. NightFire E 60,00, AoM E 52,00, War3 € 48,00 - αυτές ήταν οι τιμές στον Παπασωτηρίου την περίοδο των γιορτών στη Λάρισα όπου μένω). Το Αμερικανάκι θα σκάσει $30-35 και θα αγοράσει ένα παιχνίδι στην παλιά καλή χαρτονένια κουτάρα, με το γιγαντιαίο manual, τις αφίσες του και ό,τι άλλο υπάρχει μέσα στο κουτί. Αρα είναι καθαρά θέμα των Ελλήνων εισαγωγέων και όχι των δημιουργών (καμία Blizzard δεν θα επέτρεπε την κυκλοφορία μιας υπερπαιχνιδάρας όπως το War3 σε πανάθλια συσκευασία με επίσης πανάθλιο εγχειρίδιο οδηγιών). Οπότε μία είναι η λύση: παραγγείλτε τα παιχνίδια σας on-line από τα e-stores των εταιρειών και αφήστε τα κοράκια του ελληνικού gaming να ψάχνονται. Ισως έτσι κάτι να γίνει...



Τελειώνοντας, με τον τρομερό νόμο τι γίνεται; Στη Λάρισα, πάντως, κάνουν ακόμα γιουρούσια σε Net cafés, κι έτσι δεν μπορώ να παίξω την παιχνιδάρα (το Warcraft) σε LAN!

Σας παρακαλώ στο επόμενο τεύχος να βάλετε στο DVD (Θεού θέλοντος...) το trailer του Commandos 3 (άλλη παιχνιδάρα), αφού το μαγικό νούμερο 56 αποκλείει κάθε download σε σεβαστό χρονικό διάστημα. Αντε να δούμε τι θα γίνει με τις broadband συνδέσεις.

With lawful loyalty, honour and valour

Γραβάνης Δημήτρης
duke_mit@yahoo.gr
DukE_MiT$

Υ.Γ.: Οταν ιδρύσω τη φοβερή και τρομερή Mitsosoft (R) και εκθρονίσω τον Billy από την αυτοκρατορία του, το PCM θα έχει όλες τις αποκλειστικότητες των νέων δημιουργών του ελληνικού κολοσσού του software. So stay tuned...;) (Αλλος ένας ψωνισμένος 15χρονος που κάνει όνειρα για το μέλλον...)

Φίλε Δημήτρη,

Ελπίζω η Mitsosoft να κυκλοφορεί σε φθηνότερες τιμές τα παιχνίδια της, αλλιώς θα χάσω πάσα ιδέα... Α, και μια και το 'φερε η κουβέντα, ποιος θέλει ένα Pac-man 100 ευρουδάκια μόνο; Μου 'χει ξεμείνει ένα από την Κιβωτό του Νώε (ξέρετε, τότε που εγώ κι ο Πατρίκος εκπροσωπήσαμε επάξια το ανθρώπινο γένος ζευγαρώνοντας με το αυστραλιανό κοάλα, ώστε να γεννηθεί ο πρώτος συντάκτης) κι έχει και συλλεκτική αξία. Θήκη Ντουβουντού δεν έχω, αλλά μπορώ να σου δώσω τον Τσουρινάκη σε βουντού σκέτο αν σου κάνει...

ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ ΣΕ .PDF

Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Θα ήθελα την άποψή σας πάνω σε μία ιδέα που έχω σχετικά με τα παλαιά τεύχη του περιοδικού σας. Σκέφτηκα, λοιπόν, πόσο χρήσιμο για εμάς τους αναγνώστες θα ήταν να συμπεριλάβετε στο συνοδευτικό CD ή σε κάποια ειδική έκδοση παλαιότερα τεύχη του περιοδικού, σε μορφή .pdf. Καταλαβαίνω ότι το περιοδικό έχει ακόμα έσοδα από την πώληση παλαιότερων τευχών, 90 όμως τεύχη είναι ήδη εξαντλημένα. Βέβαια, πιστεύω ότι όσοι προτίθενται να αγοράσουν παλαιότερα τεύχη για τη συλλογή τους, θα το κάνουν έτσι κι αλλιώς, είτε τα έχουν σε ηλεκτρονική μορφή είτε όχι. Προσωπικά παρακολουθώ το περιοδικό από τα πρώτα τεύχη του και, πιστέψτε με, το να ψάχνω παλαιά άρθρα είναι σκέτη

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ EMULATORS

Αγαπητό "PC Master",

Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω, αν και όπως είχα αναφέρει και στο προηγούμενο γράμμα, είμαι... αρχαίος αναγνώστης σου. Βασικά δεν χρειάζεται να πω συγχαρητήρια και τέτοια, αφού για να σας αγοράζω τόσα χρόνια μάλλον καλοί θα είστε!

Τέλος πάντων, ας πάμε στο ψητό. Τον τελευταίο ενάμιση χρόνο, ήμουν στα στρατά (άλλη ιστορία και αυτή) και, όπως ήταν φυσικό, είχα χάσει πολλά επεισόδια... Επέστρεψα δριμύτερος για να ανακαλύψω για ακόμη μία φορά ότι όσον αφορά στο gaming τα 16-bit και πιο συγκεκριμένα αυτά της Amiga θα με ξελασπώσουν (τα Sea dogs, Morrowind, Dungeon Siege, NeverWinter Nights, Divine Divinity, Post Mortem ήταν ομολογουμένως πολύ καλά, αλλα δεν είχαν αυτό το "κάτι που θέλω"). Το μόνιτορ δυστυχώς όμως πέθανε, οπότε ποια λύση υπήρχε; ...Emulators φυσικά (όχι, καλώδιο τηλεόρασης δεν βρήκα). Ψάχνω τα CDs, βρίσκω τους emulators, βρίσκω τα ADFs (Amiga Disk Files για όσους δεν...) και ξεκινώ τη γνωστή μελαγχολική και συνάμα υπέροχη αναζήτηση στους κόσμους των blitters, coppers κ.λπ.



Διαπιστώνω πως η εξομοίωση -αν και αρκετά καλή- στον Winuae 088 release 8 που χρησιμοποιούσα ήταν πολύ... εξομοίωση!!! Εννοώ ότι όποιος έζησε την Amiga, αν έβλεπε τον Winuae να τρέχει το Shadow Of The Beast σε Celeron 1GHz, θα έβαζε τα γέλια ή τα κλάματα (κάτι που έκανα εγώ).

Λέω λοιπόν να κατεβάσω καμιά καινούρια version, μήπως έχει συμβεί κάτι συνταρακτικό και δεν το έχω πάρει είδηση. Βάζω σε λειτουργία τον Winuae 0822 Release 3 και... αυτό ήταν! Ακόμα και τώρα που σου γράφω, έχω κάνει minimize τον Winuae (τρέχει το Hired Guns). Οι προγραμματιστές επιτέλους έκαναν το θαύμα τους και τους αξίζει ένα τεράστιο ΜΠΡΑΒΟ! Εχουν κάνει τρομερή δουλειά... τι OpenGL support, τι Video Capture, CD32 support. Και τι δεν έχει... Οσοι από τους αναγνώστες ενδιαφέρονται, τους συμβουλεύω να το αποκτήσουν αμέσως! Μάλιστα, διατίθεται δωρεάν! Δηλαδή, μιλάμε για κοινωνική προσφορά, όχι αστεία. Ο multimedia πλούτος της Amiga πλέον αναβιώνει αξιοπρεπώς! Μπορεί να φαίνομαι γραφικός, αλλά όσοι τα έζησαν αυτά, μάλλον καταλαβαίνουν.

Και μια και το παρελθόν αναβιώνει μέσω των emulators, σας κάνω την εξής ερώτηση: Γιατί να μην αναβιώσει και μέσω του περιοδικού σας; Δεν λέω, και "Emulators' Corner" και "Abandonware" έχετε επιστρατεύσει (χμ... κατάλοιπα του στρατού). Δεν εννοώ όμως αυτό. Πού είναι οι στήλες για προγραμματισμό, τα εκτενή άρθρα που αναφέρονται σε εφαρμογές, τα προγράμματα αναγνωστών από τη δισκέτα -εε... το CD ήθελα να πω- , με τον τρόπο που υπήρχαν στα παλαιότερα τεύχη του "PC Master" και του "PIXEL"; Δεν ξέρω, μπορεί να φταίω εγώ, αλλά διαπιστώνω τα φαινόμενα της εποχής και σε εσάς. Πολύ καλά γραφικά και μέτριο gameplay. Μη με παρεξηγήσετε, ίσα-ίσα πιστεύω πως είστε το μόνο περιοδικό που κρατά κάτι από την ατμόσφαιρα και τη μαγεία -όχι τη μαύρη :)- στο χώρο, αλλά είμαι σίγουρος ότι εάν υπάρχουν κάποιοι που μπορούν να το κάνουν καλύτερα, είστε εσείς.

Σχετικά με το DVD, αν και δεν έχω ακόμη για το PC, θα αγοράσω -είναι αλήθεια- κυρίως γι' αυτό το DVDάκι που θα δίνετε. Πρέπει όμως πρώτα να υποσχεθείτε ότι θα το γεμίζετε κάθε μήνα με emulators (LoL!!!) και με μπόλικα ADFs (δεν θέλω τσιγκουνιές, 4 και πλέον Giga είναι αυτά)! Πάντως, πιστεύω ότι με την πρώτη κυκλοφορία θα κάνει κυριολεκτικά πάταγο. Σας έχω εμπιστοσύνη!

Και κάτι για το τέλος. Υπάρχει εκεί ανάμεσά σας ένας bearded κύριος που πριν από πολλά χρόνια με βοήθησε να τερματίσω το Pride Of The Federation στον Spectrum; Εβαλα τις προάλλες έναν emulator και τον θυμήθηκα!!! Να 'σαι καλά, Ανδρέα, τόσα χρόνια μάς συντροφεύεις με το γνώριμο πάθος σου για τα adventures και τα RPGs. Πραγματικά ήθελα να 'ξερα αν άνθρωποι σαν εσένα δεν υπήρχαν στο χώρο, πού θα βρίσκονταν τα adventures και τα RPGs σήμερα. Θερμούς χαιρετισμούς και lots of respect στον Dungeon Master. Σου έχω και μία ερωτησούλα: Αν βρισκόσουν σε ένα έρημο νησί, με ένα PC που εξομοιώνει όλα τα formats που πέρασαν ποτέ, ποια τρία παιχνίδια θα επέλεγες να κρατήσεις;

Φιλικά, Αλέξανδρος Ψαλτάκης
(Παγκοσμίως γνωστός ως Other_Reality)
other_reality@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Τα όσα γράφονται είναι πάντα με την καλύτερη διάθεση. Σας θεωρώ φίλους και όχι απλούς συντάκτες ενός ακόμη περιοδικού. Ειδικά τον Ανδρέα.

Υ.Γ. 2: Περιμένω ένα DVD γεμάτο με ADFs (Κόλλημα κι αυτό)!

Υ.Γ. 3: Ψάχνετε συντάκτες;

Φίλε Αλέξανδρε,

Το παρελθόν αναβιώνει μέσα από τις σελίδες του "PC Master Gold 2", το οποίο είναι αφιερωμένο στους παλιούς υπολογιστές και τα ρετρό games. Διάβασέ το και σίγουρα θα μείνεις ικανοποιημένος - απ' όσα μας γράφεις, μάλλον... για σένα το φτιάξαμε! Για τις στήλες που αναφέρεις, δεν έχουμε καμία αντίρρηση να τους δώσουμε μεγαλύτερη βαρύτητα, εφόσον... μας το ζητήσετε εσείς! Σε τακτά χρονικά διαστήματα το περιοδικό συνοδεύεται από ερωτηματολόγιο, το οποίο αποτελεί για εμάς τον απαραίτητο και πλέον πολύτιμο "μπούσουλα" προκειμένου να καταγράψουμε τις δικές σας απόψεις και επιθυμίες σε μια σειρά σημαντικών θεμάτων που αφορούν στο περιοδικό. Φροντίστε, λοιπόν, όλοι εσείς που θέλετε περισσότερες σελίδες για προγραμματισμό, να το συμπληρώνετε και να μας το στέλνετε, ώστε οι αποφάσεις που παίρνουμε να συμπεριλαμβάνουν και τη δική σας βούληση. Τέλος, κατά καιρούς δημοσιεύουμε αγγελίες αναζήτησης νέων συντακτών, οπότε... stand by και μόλις εντοπίσεις μία... βουρ στο ψητό!

Αλληλογραφια

ταλαιπωρία. Πολλά τεύχη χάνονται από μετακομίσεις, ενώ εάν δεν υπάρχει συγκεκριμένο μέρος αποθήκευσης, χρειάζεται να γίνει έρευνα σε ολόκληρο το σπίτι για ένα τεύχος.

Το φαινόμενο της φυσικής φθοράς είναι περιττό να το αναφέρω. Τα παλαιότερα τεύχη που έχω, πρέπει να διαβάζονται σε κενό αέρος πλέον :)

Θα ήθελα, λοιπόν, και τη δική σας γνώμη πάνω στην ιδέα μου, η οποία ίσως να σας έχει προταθεί και από άλλους αναγνώστες. Τουλάχιστον τα τεύχη που είναι ήδη στοιχειοθετημένα στον υπολογιστή δεν πρέπει να είναι μεγάλη φασαρία να τα μετατρέψετε σε.pdf και να τα βάλετε σε κάποιο τεύχος.

Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας

Ζαφείρης Γαλανόπουλος
zafos@websloth.gr

Φίλε Ζαφείρη,

Σε ευχαριστούμε θερμά για την πρότασή σου, την οποία θα λάβουμε σοβαρά υπόψη μας - ήδη μας το έχουν ζητήσει αρκετοί αναγνώστες και ελπίζουμε πως μόλις επιλυθούν ορισμένα τεχνικά προβλήματα που αντιμετωπίζουμε, θα μπορέσουμε να ικανοποιήσουμε και αυτή την επιθυμία σας.

KANE LIVES IN DEATH

Ημερομηνία: Ιούνιος 1995

Αντικείμενο: Καταγραφή από τα Αρχεία Των Ηρώων

Θέμα: Ο θάνατος του Kane

Στις 12 Ιουνίου 1995 και κατά το τέλος του πρώτου Τιβεριακού πολέμου, ο οργανισμός Πρωτοβουλία για την Παγκόσμια Αμυνα (GDI) εξαπέλυσε επίθεση με σκάφη τεχνολογίας Ορκα στο Ναό της Αδελφότητας του NOD, διαστρεβλώνοντας μέσω της προπαγάνδας στο μυαλό των ανθρώπων το όραμα του Αφέντη Kane για Συμπαντική Ειρήνη, σε μια απλή τρομοκρατική ενέργεια. Ο GDI διέδιδε στον πλανήτη ότι ο NOD απειλούσε τη Γη με τρομοκρατικά παντοδύναμα βιολογικά όπλα λόγω των πειραμάτων Τιβερίου που ο ΟΗΕ υπό τη χειραγώγηση GDI απαγόρευσε για να μην αποκαλυφθεί η αληθινή ταυτότητα του Ηγέτη του NOD.

Ο Ναός του NOD έπεσε τελικά και από κάτω του θάφτηκε ο Kane. Οπως ήταν αναμενόμενο από όλους μας, κανείς δεν βρήκε το πτώμα του ποτέ. Πιστός στο λόγο του ο Αφέντης Kane, επέστρεψε στη Γη και έπειτα από 35 χρόνια εμφανίστηκε και πάλι στο παγκόσμιο προσκήνιο, για το δεύτερο Τιβεριακό πόλεμο. Και σε αυτόν τον πόλεμο πέθανε για δεύτερη φορά, όπως αναφέρει η Προφητεία των Scrin. Ομως, έχει δώσει το λόγο του και θα επιστρέψει ακόμη μία φορά για τον τρίτο Τιβεριακό πόλεμο, τον τρίτο θάνατό του και τη θεοποίηση. Ο Αρμαγεδδών πλησιάζει και αυτή τη φορά η σύγκρουση μεταξύ NOD, GDI, Scrin και Μεταλλαγμένων θα είναι ολέθρια. Μέχρι να επιστρέψει ο Αφέντης για τελευταία φορά, άφησε στη θέση του δύο έμπιστα άτομα που θα μπορούσαν να κρατήσουν την ισορροπία μέσα στην Αδελφότητα, έως ότου επιστρέψει ο Αρχηγός.

Τα προαναφερθέντα γεγονότα διήρκεσαν έως και τον Σεπτέμβριο του 2030, στο παράλληλο με το δικό μας Σύμπαν, το Scrinion, ο τρίτος Τιβεριακός πόλεμος όμως θα λάβει χώρα σε όλη την Οικουμένη, με επίκεντρο τον πλανήτη Γη, όπου έχουν εγκατασταθεί πλέον οι δύο προσωρινοί αρχηγοί του NOD και έχουν πάρει ανθρώπινη μορφή, γυναικεία και αντρική. Δεν έχουν επιβεβαιωθεί επί του παρόντος τα ονόματά τους, όμως φημολογείται ότι βρίσκονται στην Ελλάδα και πρόκειται να αποσταλεί από μέρους τους αναφορά σχετικά με τις ενέργειές τους επάνω στον πλανήτη Γη τα τελευταία 35 χρόνια.

Είθισται σε αυτές τις περιπτώσεις να αποσιωπώνται τό-

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ BUG ΣΤΟ VIETKONG;

Για να μη σας κουράζω, περνάω κατευθείαν στο ψητό. Τόσο στο tutorial όσο και στο campaign οι σφαίρες μου μοιάζουν να είναι χάρτινες! Δεν κάνουν απολύτως τίποτε. Αντιθέτως, των εχθρών μου λειτουργούν μια χαρά. Μπήκα να βρω patch αλλά υπήρχε ένα για την demo έκδοση μόνο. Ομως, μου φαίνεται σχεδόν αδύνατο οι προγραμματιστές να μην πρόσεξαν κάτι τέτοιο. Αν έχετε να προτείνετε κάτι ή ξέρετε τι πρέπει να κάνω, σας παρακαλώ πείτε μου γιατί θα τρελαθώ.

Reptlie87

Απ' όσο έχω ακούσει, το συγκεκριμένο παιχνίδι ενσωματώνει μια τεχνική όπου γίνεται το εξής: Αν το πρόγραμμα αντιληφθεί ότι η κόπια που έχεις δεν είναι γνήσια, προκαλεί εσκεμμένα προβλήματα στο gameplay του παιχνιδιού, καθιστώντας το unplayable (όπως το Fade protection των Codemasters που χρησιμοποιήθηκε στο Operation Flashpoint).

Το ίδιο protection έχω ακούσει ότι εφαρμόζεται και στο Toca Race Driver ("χάρτινα" αυτοκίνητα). Η λύση; Βρες κάποιο άλλο crack στο δίκτυο που να δουλεύει ή πάρε το original όταν έρθει στη χώρα μας...

Sephir

Μεγάλε, την πάτησες... Ο προμηθευτής σου σού έδωσε την πρώτη πειρατική έκδοση του παιχνιδιού, η οποία περιέχει την περιβόητη fade protection. Τι κάνει η εν λόγω προστασία; Απλώς σε κάθε κόπια χειροτερεύει το παιχνίδι, δηλαδή οι χειροβομβίδες εκρήγνυνται μόνες τους, οι σφαίρες δεν έχουν αποτέλεσμα κ.λπ. Πάντως, πέρα από κάθε ιδεολογική ένσταση για το θέμα του παιχνιδιού, έχει φοβερή ατμόσφαιρα, είναι πραγματικά πωρωτικό, νιώθεις πως είσαι στη ζούγκλα και μάχεσαι για τη ζωή σου...

Dividebyzero

@ ADVENTURE AWARDS

Ετοιμάζουμε πυρετωδώς ένα gaming Web site, το CR GAMES. Χρειαζόμαστε, λοιπόν, τη βοήθειά σας. Ψηφίστε απαντώντας σε αυτό το θέμα για τα Adventure Awards. Οι κατηγορίες είναι:

σο σημαντικές ιστορικές αναφορές, γι' αυτό δεν θα παραξενευτώ αν δεν το δημοσιεύσετε :P Βέβαια, ίσως φταίει και το μεγάλο μέγεθος του γράμματος. Τουλάχιστον, όμως, θα έχετε μάθει την αλήθεια και υποψιάζομαι ότι το "PC Master" έχει να παίξει πολύ σημαντικό ρόλο στον τρίτο πόλεμο, αφού ανάμεσα στους συντάκτες βρίσκ... Πώς; Μάλιστα, Κυρία Οξάννα, δεν ήρθε ακόμα η ώρα, θα το αφήσω για την επόμενη αναφορά.

Loading, please wait...

Loader

Yndifor@hotmail.com

Στρατιώτη Loader,

ΠΩΣ ΤΟΛΜΗΣΕΣ ΝΑ ΠΡΟΔΩΣΕΙΣ ΤΑ ΙΕΡΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΑΔΕΛΦΟΤΗΤΑΣ; ΣΤΟΠ Ο ΑΦΕΝΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΑΡΕΣΤΗΜΕΝΟΣ ΜΑΖΙ ΣΟΥ ΣΤΟΠ Η ΤΡΙΤΗ ΕΛΕΥΣΗ ΤΟΥ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΤΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΞΟΝΤΩΣΗ ΣΟΥ ΣΤΟΠ ΕΙΔΙΚΑ ΕΚΕΙΝΟ ΤΟ "ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ" ΗΤΑΝ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΟ ΣΤΟΠ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ, ΑΝΟΗΤΕ, ΑΡΧΙ-ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΣΤΟΠ "CHIEF INSPECTOR" ΠΟΥ ΕΛΕΓΕ ΚΑΙ Ο ΑΕΙΜΝΗΣΤΟΣ ΚΛΟΥΖΩ ΣΤΟΠ ΔΕΝ ΘΑ ΥΠΑΡΞΕΙ ΕΠΟΜΕΝΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΑΘΛΙΕ ΣΤΟΠ ΜΟΛΙΣ ΚΕΡΔΙΣΕΣ ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΕΞΩΤΙΚΗ ΒΑΓΔΑΤΗ ΣΤΟΠ

Ο ΠΗΧΗΣ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ...

Χαιρετώ τη συντακτική ομάδα του "PC Master".

Ο λόγος που σας στέλνω αυτό το mail είναι για να σας αποδώσω τα εύσημα για την επιλογή σας ως προς το συνοδευτικό πλήρες παιχνίδι του περιοδικού. Να σας πω ότι κουφάθηκα; Να σας πω ότι τρελάθηκα; Ο,τι και να σας πω λίγο θα είναι. Ηταν για μένα μια πολύ ευχάριστη έκπληξη η απόφασή σας να χαρίσετε στο αναγνωστικό κοινό σας το "Civilization II" και μάλιστα την "Gold Edition"! Καθώς είμαι πωρωμένος με τα παιχνίδια στρατηγικής κάθε είδους, εκτίμησα δεόντως αυτήν την κίνηση του περιοδικού. Μην ανεβάζετε όμως τόσο ψηλά τον πήχη γιατί θα ζαλιστούμε. Ασε που μας κακομαθαίνετε κιόλας. Τι να περιμένουμε δηλαδή για τη συνέχεια; Το Starcraft; Μπράβο, παιδιά. Συνεχίστε στον ίδιο δρόμο.

lord_b28@yahoo.gr

Φίλε μας,

Μάλλον θα χρειαστεί να πάρεις κανένα χαπάκι κατά του ιλίγγου, αφού σκοπεύουμε να σας... ζαλίσουμε ακόμα περισσότερο! Τι να σας ζαλίσουμε δηλαδή, σε χλωρό κλαρί δεν πρόκειται να σας αφήσουμε με τις εκπλήξεις που ετοιμάζουμε για τα επόμενα



Καλύτερο - Χειρότερο σενάριο, Καλύτερα - Χειρότερα γραφικά, Καλύτερος - Χειρότερος ήχος, Καλύτερη - Χειρότερη ατμόσφαιρα, Μεγαλύτερη - Μικρότερη διάρκεια, Καλύτεροι - Χειρότεροι γρίφοι, Πιο εύκολο - Πιο δύσκολο adventure, Καλύτερο - Χειρότερο adventure.

Μη βιαστείτε να απαντήσετε. Απαντήστε σε όλες τις κατηγορίες.

THANKS !!!

››› Cyberbob ‹‹‹

(Μήπως έβαλα πολλές κατηγορίες;;;)

@ GREEK ELASTOMANIACS, ΕΝΩΘΕΙΤΕ!

Ξέρετε το παιχνίδι Elastomania; Εάν όχι, τότε μπείτε στο site http://aetos.it.teithe.gr/~ioakalex/ και κατεβάστε το. Είναι το πιο εθιστικό παιχνίδι που έχει βγει ποτέ. Παίρνεις μια μηχανή και πρέπει σε κάθε πίστα να πάρεις όλα τα μήλα και μετά να πας στο λουλουδάκι που είναι η έξοδος. Δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται. Κατεβάστε το και θα με θυμηθείτε. Εμείς προσπαθούμε μέσω αυτού του δικτυακού τόπου να διαδώσουμε το υπέρτατο αυτό παιχνίδι και να διατηρούμε μια λίστα με τους καλύτερους ελληνικούς χρόνους σε κάθε πίστα.

paxpel

@ ΠΡΟΣ ADVENTURERS

Τις προάλλες έβαλα στον υπολογιστή μου ξανά το παλιό και πολύ καλό The Dig. Εκτός από το soundtrack, το οποίο είναι φοβερό ακόμη και σήμερα χάρη στη μουσική του που κυριολεκτικά σε μεταφέρει σε άλλο πλανήτη, θυμήθηκα και κάτι ακόμη που είχε αναφέρει και ο κ. Τσουρινάκης στο review του παιχνιδιού: τους διαλόγους του. Ηταν από τους καλύτερους που έχουν εμφανιστεί σε adventure. Ειδικά η συνομιλία των πρωταγωνιστών με τον εφευρέτη των εξωγήινων ήταν το κάτι άλλο. Η καλύτερη πρόταση που έχω ακούσει σε adventure είναι η απάντηση που έδωσε ο εφευρέτης στη Maggie "Now that I am again and again dead what need have I for names".

Pavlos

Πράγματι εξαιρετικό παιχνίδι, με φοβερή μουσική και την καλύτερη ατμόσφαιρα που έχω βιώσει σε adventure (ή μία από τις καλύτερες). Το soundtrack έσπευσα να το αγοράσω από το Metropolis μόλις βγήκε και υπήρχε μόλις ένα αντίτυπο σε κακή εξωτερική κατάσταση. Από τότε του έχω κάνει 5 backup και εξαγωγές ήχου για να το σώσω!:) Οσο για το φινάλε, πράγματι απογοητευτικό και πολύ "εύκολο" το happy end.

iCoN

τεύχη. Ελπίζουμε να μείνετε ευχαριστημένοι με όλα αυτά που θα δουν τα μάτια σας και θα ακούσουν τα αυτιά σας, για να μη φτάσω στο σημείο να πω ότι θα πρέπει να φροντίσετε να βρείτε ένα δεύτερο στόμα για να μιλάτε, αφού το κανονικό σας θα μένει συνέχεια ανοιχτό!

Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΧΑΜΕΝΟΣ

Αγαπητέ Vantor,

Αποφάσισα κι εγώ να γράψω στο αγαπημένο μου περιοδικό, το οποίο αγοράζω σχεδόν (ντροπή μου, το ξέρω...) κάθε μήνα. Καθώς είμαι ο μεγάλος (και δίκαια, αν και θα ήθελα μια ρεβάνς!) χαμένος του FIFA 2003 στο τελευταίο Grand Prix, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Γιάννη Καλοσκάμπη που προσπάθησε να κάνει την ήττα μου να φανεί πιο... ελαφριά στην περιγραφή του τελικού, καθώς και το συντάκτη που παρακολουθούσε τον αγώνα δίπλα μου, χάνοντας την ευκαιρία να δει τον τελικό στη γιγαντοοθόνη (ξέρει αυτός), αλλά και το "PC Master" για τις εκπληκτικές διοργανώσεις που μόνο αυτό ξέρει να κάνει! Θα ήθελα, πάντως, να εκφράσω ένα μικρό παράπονο... Πήρατε συνεντεύξεις μόνο από τους πρώτους νικητές, ενώ στους δεύτερους και στους τρίτους τίποτα...Τι είπατε; Τα δώρα και την εμπειρία; Ε... Εντάξει! Εκτός από αυτά! Πιστεύω ότι όλοι μας αισθανόμαστε ένα μικρό παράπονο... Anyway, η ιδέα για το PC Master show δεν με ενθουσίασε ιδιαίτερα, αν και η αναφορά στο Grand Prix με εκείνο το βιντεάκι ήταν κάτι παραπάνω από εξαιρετική! Συνεχίστε την καλή δουλειά...

Dark Angel Nick
Nickkara122@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Αποφάσισα να ακολουθήσω κι εγώ τη δημοφιλή τακτική με τα υστερόγραφα!

Υ.Γ. 2: Εμαθα ότι ζητάτε συντάκτη.... Αραγε θα ζητάτε το καλοκαίρι που θα τελειώσω το λύκειο;

Υ.Γ. 3: Τα λέμε στο επόμενο Grand Prix!

Υ.Γ. 4: Keep up the good... μαστίγωμα! Πολύ αργούν αυτά τα τεύχη!

Φίλε μας,

Μπορεί να πήραμε συνεντεύξεις από τους νικητές, αλλά αγαπάμε περισσότερο τους χαμένους! Αρκεί να μην είναι... μονίμως losers, οπότε τους προσλαμβάνουμε για συντάκτες. Το καλοκαίρι που θα τελειώσεις το λύκειο όλο και για κάποιο κορό... εεε... συντάκτη θα ψάχνουμε, να κάνει όλη τη δουλειά, ενώ εμείς θα κάνουμε ρεπορτάζ στην πλησιέστερη παραλία. Πάρτε ΟΛΟΙ το "PC Master" Αυγούστου, όπου ο Καλοσκάμπης ετοιμάζει για το "Πριν Αγοράσετε" το μεγαλειώδες άρθρο του "Crash Splash Test: Δοκιμάζουμε 20 επεξεργαστές στα βάθη της θάλασσας - για να ξεχωρίζετε τους αμνούς από τα ψάρια".

ΑΓΩΝΙΑ ΚΑΙ ΛΑΧΤΑΡΑ...

Αγαπητό "PC Master" (τι πρωτότυπη αρχή),

Τι γίνεται; Ολα καλά; Μόλις χθες έμαθα τα νέα σου. Σε πήρα για ακόμη μία φορά από το περίπτερο γεμάτος αγωνία και λαχτάρα που είχα να σε δω έναν ολόκληρο μήνα! Ομως, τώρα έμαθα νέα σου και δεν ανησυχώ! Αχ, όμως, διαβάζοντάς σε έμαθα και για το δεύτερο "PC Master Gold" και για το όντως ξεχωριστό τεύχος Μαΐου και τελικά αγωνιώ ακόμα πιο πολύ να σε ξαναπιάσω στα χέρια μου!

Δυστυχώς, ενώ εγώ σου λέω τον πόνο μου, κάπου αλλού, σε μια άλλη μεριά του κόσμου, σε μια άλλη γειτονιά, μπορεί να πέφτει μια βόμβα και ένα παιδάκι που θα μπορούσε και αυτό άνετα να σε διαβάζει όπως και κάθε άλλο περιοδικό, είτε είναι νεκρό είτε χωρίς χέρια ή

πόδια! Προφανώς κατάλαβες ότι μιλάω για τον πόλεμο στο Ιράκ. Γι' αυτό σας προτρέπω, καλά μου παιδιά (φαίνεται ο γνήσιος παππούς), να προχωρήσετε σε διαδηλώσεις κατά του πολέμου και να φωνάζετε ΟΧΙ στον πόλεμο και ΟΧΙ στη "σφαγή" τόσων αθώων ανθρώπων! Και αν μπορείς και εσύ, "PC Master", κάνε κάτι για τον πόλεμο, ό,τι περνάει από το χέρι σου. Ξέρεις εσύ, κάτι θα βρεις.

Τέλος πάντων. Θέλω κάποιες χάρες από σένα. Οχι πολλές! Λίγες... Γύρω στις πέντε σελίδες! Πρώτον, είμαι λάτρης της www.dragonball.gr. Θέλω, λοιπόν, αν μπορείς να βρεις έναν τρόπο να βοηθήσεις στην "ανάσταση" της σελίδας. Επίσης, δίνε κάπου-κάπου δωράκια για το MAME. Τέλος, πότε θα βγει το καινούριο Tomb Raider;

Προτού κλείσω, θέλω να συγχαρώ τους συντάκτες σου για την επιτυχία του Computer Show και την καταπληκτική δουλειά που κάνουν!

Μιχάλης Στράντζαλης
pappous12@yahoo.gr

Φίλε Μιχάλη,

Οι υπεύθυνοι της σελίδας dragonball.gr δεν έχουν έρθει σε κάποια επαφή μαζί μας, οπότε δεν καταλαβαίνω τι ακριβώς εννοείς. Δωράκια για το MAME (τι δωράκια, δηλαδή, μιλάμε για κάτι εκατοντάδες megabytes με roms) μπορείς να βρεις στην ειδική έκδοση "PC Master Gold 2" που ήδη κυκλοφορεί στα περίπτερα. Οσο για τον πόλεμο, μακάρι να ήταν στο χέρι μας να τον σταματούσαμε, τόσο αυτόν όσο και όλους τους άλλους. Ευχή μας είναι να έρθει κάποτε η στιγμή που θα βλέπουμε πολεμικές σκηνές μονάχα στα war games και στον κινηματογράφο - και θα μονολογούμε "για δες τι φαντάστηκε πάλι το μυαλό των ανθρώπων". Δυστυχώς όμως, κάτι τέτοιο μάλλον θα αργήσει, περισσότερο ίσως κι από το Duke Nukem Forever...

ΠΡΟΛΑΒΑΙΝΟΝΤΑΣ... ΤΗ ΣΚΕΨΗ!

Αγαπητό "PC Master",

Συγχαρητήρια για την πλούσια σε θεματολογία και... βιταμίνες ύλη σου. Μένω κατάπληκτος από το γεγονός ότι προλαβαίνεις κάθε φορά τη σκέψη μας, ημών των ταπεινών αναγνωστών σου.

Σκεφτόμουν τι ωραία θα ήταν να βλέπαμε μια φορά στην 15άρα ή 17άρα (άντε και 19άρα οθόνη μας) τις αφεντομουτσουνάρες σας και τσουπ... ο αρχισυντάκτης έπλασε το Computer Show! Καιρός για DVD λέω από μέσα μου... και ως διά μαγείας βλέπω το Schizm στα περίπτερα! Anyway, καθότι σε διαβάζω μόνο τρία χρόνια, έχω να σου ζητήσω μία χάρη. Τώρα που το DVD θα καθιερωθεί, μπορείς να βάλεις σε .pdf μορφή κάποιο τεύχος του PIXEL για να δω κι εγώ πώς ήταν; Νομίζω πως θα ήταν μια καλή ευκαιρία για να θυμηθούν οι παλαιότεροι και να μάθουν οι νεότεροι. Ας μη σε πρήζω άλλο, όμως... Bye!

Υ.Γ.: Hail to Metallica!! (τι πάω και θυμάμαι ώρες ώρες...)

drslasher2000@yahoo.com

Φίλε μας,

Οπως βλέπεις, εδώ στο "PC Master" τρέχουμε γρηγορότερα και από τη σκέψη! Λίγο ακόμα και θα ξεπεράσουμε την ταχύτητα του φωτός (υπάρχουν ακόμα μερικά τεχνικά προβληματάκια, αλλά σίγουρα δεν πρόκειται να μας εμποδίσουν - στις μικρολεπτομέρειες θα κολλήσουμε τώρα;) έτσι όπως πάμε... Τα .pdf που ζητάς αποτελούν επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, κι έτσι να είσαι σίγουρος πως σύντομα θα δεις από μέρους μας κάποια σχετική κίνηση.

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Hardware

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** αχρησιμοποίητο χειριστήριο Sidewinder Dual Strike της Microsoft, με δώρο το παιχνίδι Star Wars: Jedi Knight II Outcast. Τιμή € 50,00.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αθανάσιος Τσιώλας
Τηλέφωνο: 2310 346993

✦ **ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ** φορητό CD player Sony μοντέλο D-E201 πολλαπλών λειτουργιών ελαφρώς μεταχειρισμένο, με ένα φορητό MP3 player σε καλή κατάσταση. Δίνονται € 10,00 επιπλέον. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ανδρέας Γιαννακάκης
Τηλέφωνο: 6942 695052 (Πτολεμαΐδα)
e-mail: andreaspower@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Intel Celeron 525, QDI Brillianx Ls, Voodoo 3 3000, Quantum Fireball 10GB 7200, 128MB RAM, CD-ROM Acer 56x, Crypto 56k int. Τιμή € 400,00.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Δεληγιάννης
Τηλέφωνο: 6945 968991
e-mail: tdeligiannis@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 2 DIMMs 256MB DDR 266MHz και επεξεργαστής Athlon XP 2200 +. Τιμή € 250,00 όλα μαζί.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 210 4631951

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα γραφικών ATI Radeon 8500 με DVI + TV-OUT, 64MB RAM, στο κουτί της, € 140,00. Δώρο το παιχνίδι Rune. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Σιδερής
Τηλέφωνο: 6932 511835

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** μνήμη 64MB SDRAM PC-100 DIMM. Τιμή συζητήσιμη. Βρίσκεται σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοφάνης Αποστολόπουλος
Τηλέφωνο: 6938 719534

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** gamepad Microsoft Sidewinder USB αχρησιμοποίητο στο κουτί του. Επίσης, πωλείται γνήσιο με το manual του το παιχνίδι Braveheart. Τιμές συζητήσιμες.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Μαστορίδης
Τηλέφωνο: 23960 41713 (Βασιλικά Θεσσαλονίκης)

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Pentium 4 2.400MHz αχρησιμοποίητος στο κουτί του μαζί με τροφοδοτικό 400W και μνήμη DDR 256MB σε 266MHz. Τιμή για όλα € 320,00.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θοδωρής
Τηλέφωνο: 6972 820121 (Πύργος)

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** κάρτες γραφικών (3): ATI Radeon 64MB DDR, ATI Radeon 7000 64MB DDR και GeForce 4 MX440 64MB DDR € 50,00, 40,00 και 60,00 αντίστοιχα. Ολοκαίνουριες, στο κουτί τους, χρησιμοποιημένες 15 μέρες.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θοδωρής
Τηλέφωνο: 6972 820121 (Πύργος)

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** πληκτρολόγιο και ποντίκι Microsoft, σε άριστη κατάσταση, original και τα δύο μαζί. Δώρο mousepad. Τιμή συζητήσιμη.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοφάνης Αποστολόπουλος
Τηλέφωνο: 6938 719534
e-mail: fanis84@freemail.gr

Software

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** το Torment γνήσιο, με το κουτί του και τα βιβλιαράκια σε καλή κατάσταση. Ανταλλαγές δεκτές με Morrowind (μαζί με το Tribunal) και το Monkey Island 4.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος Σαββόπουλος
Τηλέφωνο: 6942 887871
e-mail: randomgr@pathfinder.gr

Διάφορα

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ή ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ** φιγούρες για το επιτραπέζιο παιχνίδι Marvel Heroclix, της Wizkids Games.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιωάννης Μπουντούρης
Τηλέφωνο: 2310 220816

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Nintendo Gamecube με έναν χρόνο εγγύηση, αμεταχείριστο σε άριστη κατάσταση. Τιμή € 189,00.
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Τζάνος
Τηλέφωνο: 22710 25441 (Χίος)

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** rollers (πατίνια) μάρκας "Rollerblade", μοντέλο του 1999, χρώματος μπλε, τιμή € 40,00. Νούμερο 40-41. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης Αντωνάκος
Τηλέφωνο: 210 8071971

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κινητό 3310 σε καλή κατάσταση με το κουτί του, το φορτιστή του και δώρο αυθεντική πρόσοψη NOKIA (κόκκινη). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ακης Κόλλας
Τηλέφωνο: 6944 803249 (Κέρκυρα)

ΟΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ

Αγαπητή ομάδα του PCM,

Είμαι κι εγώ ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σας εδώ και αρκετά χρόνια. Είναι η δεύτερη φορά που επικοινωνώ με την καλύτερη συντακτική ομάδα στην Ελλάδα και αυτό για να σας συγχαρώ για την έξοχη και ακούραστη προσπάθειά σας να μας ενημερώνετε για τα όσα συμβαίνουν στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (PC games βαρβαριστί).

Πραγματικά από τεύχος σε τεύχος μια καινούρια έκπληξη μας περιμένει. Τι να πρωτοθυμηθώ! Τα πλήρη παιχνίδια, τα 2 CDs και, το πιο πρόσφατο, το DVD; Συνεχίστε την καλή δουλειά και να είστε σίγουροι ότι οι αναγνώστες σας θα αυξάνονται.

Φιλικά,
Λευτέρης

Υ.Γ.: Μια χάρη. Εχω φάει τον κόσμο να βρω το Blood Omen: Legacy of Kain. Εχω όλα τα παιχνίδια της σειράς εκτός από αυτό το "διαμάντι", που είναι και το πρώτο της σειράς αυτής. Εάν μπορείτε να το βάλετε στη λίστα για τα παιχνίδια που προσφέρετε, θα με σώσετε.

Φίλε Λευτέρη,

Μην αμφιβάλλεις καθόλου πως... the best is yet to come! Οσο για τα full games, υπάρχουν πάρα πολλές παράμετροι που επηρεάζουν τις επιλογές μας, εκ των οποίων η σημαντικότερη είναι η διαθεσιμότητά τους από τις εταιρείες. Δεν μπορούμε, δηλαδή, να αγοράσουμε όποιο παιχνίδι θέλουμε εμείς, αλλά διαλέγουμε από συγκεκριμένες λίστες που μας στέλνουν οι εταιρείες διανομής. Εννοείται, βέβαια, πως αν σε αυτές τις λίστες υπάρχουν τίτλοι τους οποίους μας έχουν ζητήσει πολλοί αναγνώστες, τότε δίνουμε προτεραιότητα σε αυτούς.

Αποκτήστε τώρα τα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master"

Μαζί θα βρείτε πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις.

PCmaster Collection



PC MASTER GOLD SCHIZM

Ενα από τα κορυφαία adventures όλων των εποχών!



Τεύχος 150: PRIMITIVE WARS

Το παιχνίδι στρατηγικής που θα σας ταξιδέψει σε έναν εναλλακτικό κόσμο, όπου οι άνθρωποι, τα elves, οι δεινόσαυροι και οι δαίμονες μάχονται για τη δύναμη και την επικράτηση.



Τεύχος 152: THE DEVIL INSIDE

Ενα action game διαφορετικό από τα συνηθισμένα. "Εξαγνίστε" καταραμένους τόπους από απέθαντα τέρατα και δαίμονες μπροστά στις κάμερες και στο κοινό που θα σας παρακολουθεί ζωντανά.



Τεύχος 154: KING'S QUEST 8

Το επικό adventure game που θα σας μεταφέρει σε τόπους μακρινούς και σε μέρη που δεν φανταζόσαστε ότι υπάρχουν.



Τεύχος 156: UNREAL TOURNAMENT

Ο βασιλιάς των action games! Αναμετρηθείτε με τους σκληρότερους αντιπάλους. Στο τέλος μόνο ένας θα στέκεται όρθιος...



Τεύχος 158: SPACE QUEST 6

To best selling game της Sierra που δεν πρέπει να χάσετε. Πολεμήστε το έγκλημα σε ένα μοναδικό adventure game γεμάτο δράση και χιούμορ!



Τεύχος 159: SWAT3

Η παγκόσμια ειρήνη απειλείται. Διαλέξτε την ομάδα σας και αποτρέψτε την καταστροφή ...and that's an order!



Τεύχος 160: LEISURE SUIT LARRY Love for sail

O Larry Lafer έρχεται να σας συναρπάσει με τα τελευταία καμώματά του!



Τεύχος 161: UNREAL

Ετσι απλά... το κορυφαίο action game όλων των εποχών!



Τεύχος 162: CIVILIZATION II: GOLD EDITION

To best-seller παιχνίδι στρατηγικής. Τώρα με δύο επιπλέον πακέτα, πληθώρα νέων campaigns και multiplayer δυνατότητα!

ΛΑ ΤΑ
ΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ
Ε ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ
VD ΘΗΚΗ

Δελτίο παραγγελίας στη σελ. 192

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ € 70,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No________________ ❑ τραπεζική επιταγή No________________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ________________

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master / PC master Gold ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
❑ PC MASTER ❑ PC MASTER GOLD
Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6,50 ΕΥΡΩ
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER GOLD" 9,90 ΕΥΡΩ
ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ..........

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 210 9216847 ή ταχυδρομήστε τη στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ. ....
ΗΛΙΚΙΑ.................... ΤΗΛ.................... E-MAIL ADDRESS....................


ΠΑΡΑΚΜΗ
ΣΚΙΤΣΟ - ΣΕΝΑΡΙΟ - ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γ. ΚΟΜΙΩΤΗΣ
ΩΡΑΙΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ
ΑΣ ΤΟ ΚΑΝΩ DOWNLOAD ΑΠΟ ΤΟ ΙΝΤΕΡΝΕΤ ΔΩΡΕΑΝ
ΠΟΥΦ
ΠΟΥΦ
ΟΧΙ ΠΕΤΡΟ!
;
ΝΑΙ ΠΕΤΡΟ!
ΕΙΝΑΙ ΚΛΕΨΙΑ, ΘΑ ΠΑΣ ΣΤΗΝ ΚΟΛΑΣΗ
ΣΙΓΑ, ΘΑ ΠΑΕΙ ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΑΛΛΙΩΣ, ΕΧΕΙ WINDOWS™
ΝΑ ΣΟΥ ΚΑΕΙ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ, ΠΑΙΔΙ ΤΗΣ ΜΑΜΑΣ!
ΕΣΥ ΝΑ ΜΗ ΜΙΛΑΣ ΔΙΑΒΟΛΟΣΠΟΡΕ
;
;
ΩΡΑΙΑ, ΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΔΟΥΛΕΨΕ, Ο ΞΕΝΕΡΩΤΟΣ ΕΦΥΓΕ
ΑΡΚΕΤΑ ΕΓΩ ΦΕΥΓΩ, ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ
ΓΡΗΓΟΡΑ, ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΟΥΜΕ ΓΥΜΝΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΙΝΤΕΡΝΕΤ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΑ ΙΔΙΑ.
ΤΕΛΟΣ

ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΣΚΙΤΣΟ/ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ-ΙΩΑΝΝΗΣ ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

